

GUÍAS, TRUCOS Y SOLUCIONES PLAYSTATION
PLANET STATION
100% PLAYSTATION 0% OFICIAL
Nº14 495 PTAS. 2,98 EUROS
PLAYSTATION 2
SUS PRIMEROS JUEGOS
GUÍAS
WIP3OUT
TODOS LOS CIRCUITOS Y SECRETOS AL DESCUBIERTO
G-POLICE 2
DESMENUZAMOS SUS MISIONES
¡¡REGALOS!!
10 SPYRO 2
5 XPLORER
DESPEJA LA INCÓGNITA
EXPEDIENTE X
VUELVE LA MAGIA
FINAL FANTASY VIII
SÚPER ANÁLISIS DE SEIS PÁGINAS
99014
8 421174 023497
editorial aurum
PREVIEWS TEKKEN TAG TOURNAMENT > EX3: THE STREET FIGHTER > MUNCH'S ODDYSEE > WU-TANG > EHRGEIZ > DISCWORLD NOIR... Y 16 MÁS ANÁLISIS READY 2 RUMBLE > 40 WINKS > NO FEAR DOWNHILL MOUNTAINBIKING... Y 9 MÁS GUÍAS CROC 2 (2ª PARTE) > SHADOWMAN > LEGEND OF KARTIA



N14 DICIEMBRE 1999

Revista mensual de PlayStation publicada por EDITORIAL AURUM, S.L.
Joventut, 19
08830
Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82
Fax: 93 652 45 25
E-mail:
planet@intercom.es
ed.aurum@bcn.servicom.es

Bajo licencia en lengua castellana de PowerStation, propiedad de Paragon Publishing Ltd.
© Edición castellana Editorial Aurum, S.L.

Editora: Katharina Stock
Director: Víctor Carrera
Producción: Hans L. Kötz
Administración: Montse Prieto
Dirección de arte: Ibon Zugasti
Jefe de Redacción: Óliver Méndez
Redactor: Francisco J. Silva
Diseño Gráfico: Álex Ortega,
Corresponsal en Madrid e ilustrador: Abraham López
abraham@intercom.com
Traductores: Roberto Alberdi, Carles Sierra
Fotografía: Juan Espantaleón
Publicidad: José Bonet
Barcelona:
C/Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Tel.: 93 630 68 82 / 93 630 74 06
Fax: 93 652 45 25
E-mail: ed.aurum@bcn.servicom.es
Madrid:
Waterbuk, S.L.
C/Marqués de Urquijo, 26
28008 Madrid

DISTRIBUCIÓN:
Comercial Atheneum, S.A.
Tel. 93 654 40 61
Fax. 93 640 13 43
E-mail: direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA:
Fepsa 93 238 04 37

IMPRESIÓN:
Rotographik - Giesa,
Santa Perpètua de la Mogoda (Barcelona)
Tel. 93 415 07 99
Depósito legal:
D.L.B 30072-98

SUMARIO

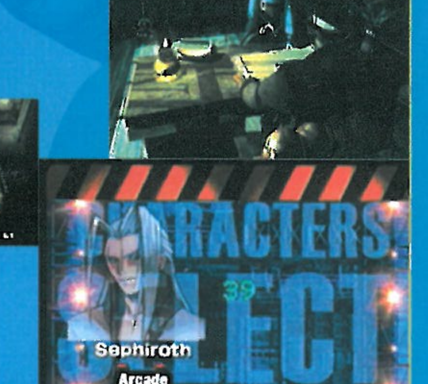
CUENTA ATRÁS 23

LOS PRIMEROS TÍTULOS DE PLAY 2 SE PASEAN POR LA SECCIÓN



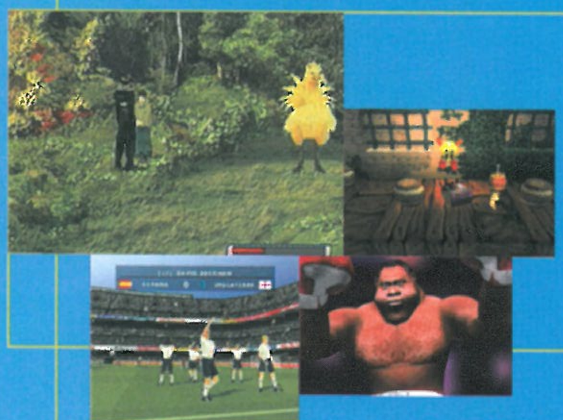






EN ÓRBITA 37

FF VIII ES EL GRAN PROTAGONISTA CON ¡6 PÁGINAS!





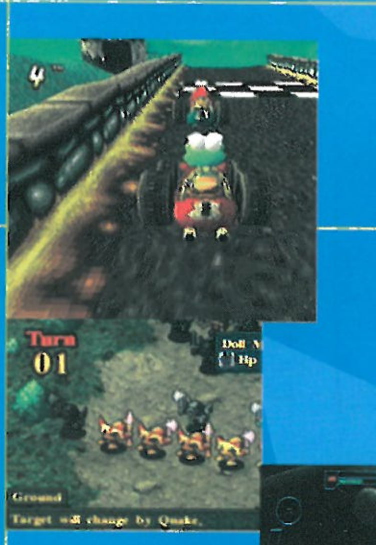
ESPECIAL EXPEDIENTE X 56

ANÁLISIS Y GUÍA PARA QUE PUEDAS SACAR PROVECHO DE MULDER Y SCULLY

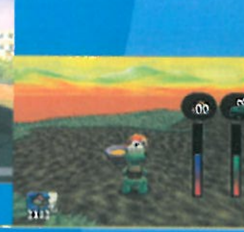
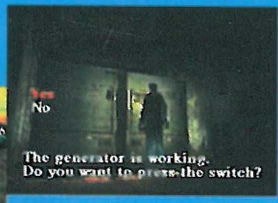



LIBRO DE RUTA 64

NO SÓLO DE X-FILES VIVE EL CONSOLERO, ASÍ QUE OS OFRECEMOS SEIS GUÍAS MÁS.





SECCIONES

Noticias psx

novedades bombazos lo que vendrá novedades bombazos lo que vendrá nove

LA MTV SONARÁ PRONTO EN PLAYSTATION

A los tipos de MTV Snowboarding les va más la marcha que a Leticia Sabater.



Los ingleses de Codemasters, además de la segunda parte de *Colin McRae*, tienen otro proyecto de gran envergadura entre manos con Music Television (más conocida como MTV) como socia. Desarrollado por Jester Interactive y con fecha de lanzamiento antes de final de año, *MTV Music Generation* permitirá que cualquiera pueda tener todo un estudio de grabación y edición de vídeo en su propia casa.

Siguiendo la estela de juegos como *Music* o su próxima secuela *Music 2000*, tendremos a nuestra disposición una voluminosa base de datos compuesta por cerca de 4000 *riffs* de guitarra y archivos de sonido. Además, podremos sentirnos aprendices de director de cine y crear vídeos musicales en 3D como acompañamiento ideal para nuestras composiciones musicales, para después grabarlo en una tarjeta de memoria y vacilar ante los colegas.

Pero no acaba ahí la presencia de la MTV en la gris. Con las nieves del invierno cada vez más cerca, THQ tiene previsto publicar dentro de poco *MTV Snowboarding*, un simulador de snowboard en el que mientras realizamos piruetas en el aire como posesos, podremos escuchar temas cañeros del canal musical por excelencia. Con gran variedad de trucos y pistas enrevesadas, el juego parece la mezcla perfecta de nieve, saltos y *rock'n'roll*.

CYBER FIFI DA LA CARA





Seguro que habréis visto por televisión el famoso anuncio de PlayStation protagonizado por *Cyber Fifi*, una especie de alienígena con trenzas que habla de límites, conocimiento y poder mental. Muchos incautos se habrán preguntado de dónde ha sacado Sony la *freak* cabezona que protagoniza el impactante –y extraño– anuncio. Pero no hay que sobresaltarse, ya que la tal *Cyber Fifi* no es otra que Fiona McLean, una actriz escocesa que se sometió gustosamente a un lifting facial a lo bestia realizado mediante la tecnología informática. Aquí tenéis las imágenes del "antes y después". Esperemos que a momias vivientes como Sara Montiel o Marujita Díaz no se les ocurra hacer algo parecido, ya que los resultados podrían ser catastróficos…

SE ABRE LA PUERTA DE BALDUR

Después de convertirse en todo un clásico de los RPG en PC, parece que finalmente el juego de Interplay *Baldur's Gate* va a conocer su versión para PlayStation. Basado en una serie de relatos de espada y brujería titulada *Forgotten Realms*, la versión PC de *Baldur's Gate* ofrece un interfaz completísimo con múltiples opciones, una ambientación magistral y un mapeado inmenso por explorar. El juego, que será desarrollado por Bioware y constará de tres CDs, tiene prevista su salida en Estados Unidos el 29 de diciembre, y el 10 de Enero en Inglaterra. Será difícil que llegue a la altura del referente de los RPG en PlayStation (¿a alguien le suena un juego de Square llamado *Final Fantasy VIII*?), pero aún así *Baldur's Gate* se presenta como una alternativa atractiva.



EIDOS DESVELA LA ADOLESCENCIA DE LARA CROFT

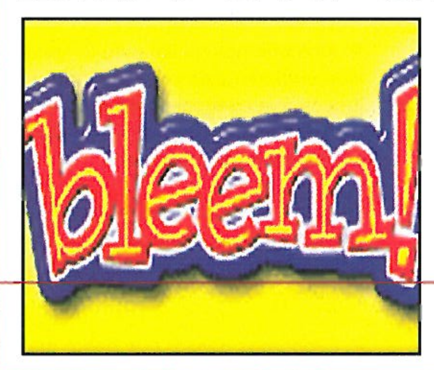
Todos tenemos nuestro pasado, nuestra infancia, ese tiempo en el que nos formamos como personas entre bocadillos de Nocilla, pedradas a los gatos, muñecas descabezadas y cocinitas a base de arena, hierbajos y agua del grifo. Lara Croft es sólo un personaje informático, aunque a muchos jugadores de la saga *Tomb Raider* les encantaría que fuera de carne y hueso. Pero el conjunto de polígonos que más sueños sudorosos ha suscitado entre los poseedores de una PlayStation también tiene su historia íntima, sus inquietudes y deseos de cuando era simplemente una niña (eso sí, con un desarrollo corporal anormalmente precoz).

Resulta que Lara Croft es hija de Lord Henshigly Croft, típico aristócrata ingles con mansión en la campiña, sirviente leal y cuadrilla de amigos con los que ir a cazar zorros en los ratos libres. A pesar de que tanto papá como mamá Croft intentan hacer de su hija una niña educada y formal, a la pequeña Larita no le van los estudios serios en la *High School*. El único momento en que disfruta en clase es cuando el profesor Werner Von Croy, un arqueólogo alemán mezcla de Indiana Jones y Van Helsing, da una conferencia en la escuela que deja a la niña literalmente alucinada.

Cuando los padres intentan llevar a Lara, con 16 años recién cumplidos, a un prestigioso internado, las cosas se complican. La joven se rebela y muestra su personalidad individualista, soñadora y aventurera escapándose de la mansión cada día y llegando a casa a la hora de cenar. Preparaos porque el culebrón tiene su miga: los padres ya no saben que hacer con su hija, y optan por enviarla a Europa con la pelma de su tía para perderla de vista durante unos cuantos meses. Pero Lara no lo acepta, y después de leer en una revista que el tal Von Croy tiene previsto hacer una expedición en solitario a Camboya, intenta convencer a su padre para que le deje ir. Finalmente, éste accede, envía una carta a Von Croy con un buen cheque como condimento, y Lara puede incorporarse a la aventura. A partir de ahí, dejará de ser la niña caprichosa rodeada de lujos y comenzará su carrera de voluptuosa y sensual heroína de acción. Gracias a Dios.

La dulce Lara Croft es la nueva Lolita de los videojuegos.

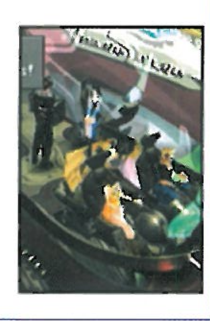
BLEEM! SE RENUEVA

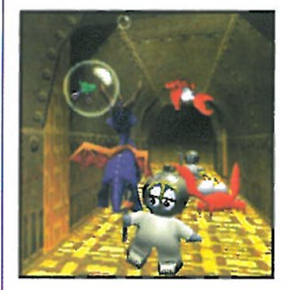


Después de derrotar en los tribunales a la mismísima Sony, los señores de Bleem han decidido dar otro empujoncito a su famoso emulador de PlayStation para PC y acaban de sacar *bleem! 1.5*, la versión mejorada del producto. Con la nueva entrega de *bleem!*, los afortunados *peceros* podrán disfrutar de 30 nuevos juegos de la Play inéditos en versión PC, como *Dino Crisis* y *G-Police*. Además, se han reducido al mínimo las diferencias entre nuevos títulos para consola y su 'versión' PC, como *Final Fantasy VIII* o *Star Ocean*. Al parecer, el juego de Play y el de ordenador serán casi idénticos, ya que el nuevo código del emulador permite una mejor sincronización del sonido, unas texturas más nítidas y una velocidad similar a la consola de Sony. Otro de los atractivos del nuevo *bleem!* es la compatibilidad con los joysticks de Namco NegCon y JogCon, ideales para aspirantes a Carlos Sainz. Y para regocijo de los poseedores de PC con tarjeta aceleradora incorporada, la resolución de la imagen será mayor en ordenador que en consola (al fin y al cabo, algo bueno deben tener los PC). Con *bleem! 1.5* casi 300 juegos de Play pueden encontrar su sucedáneo en ordenador personal. Pero –por poner un ejemplo– entre Bob Dylan y Andrés Calamaro, ¿con cuál os quedaríais?

SONY TE DA MÁS

Falta ya poco para Navidad y Sony ha decidido lanzar una atractiva campaña de venta de videojuegos con la intención de premiar a los compradores más fieles (y con más posibles) de sus juegos más emblemáticos. Desde el pasado 13 de Octubre y hasta el 31 de Marzo del año que viene tienes la posibilidad de comprar 4 juegos pagando sólo tres. Imagínate que compras tres de los siguientes juegos: *Esto es fútbol, Formula 1 99, Final Fantasy VIII, Tarzan, Spyro 2, Crash Team Racing y Gran Turismo 2*. Si mandas los cupones de compra que encontrarás junto a las instrucciones de los juegos a la sede de Sony Computer Entertainment España, ellos te enviarán a casa el título de la gama Platinum que elijas de entre los siguientes: *Ridge Racer Evolution, Crash Bandicoot 2, Cool Boarders 2, Gran Turismo, Final Fantasy VII* o *G-Police*. Si tu bolsillo te lo permite, Sony te obsequia con un juego por la patilla.

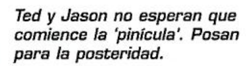


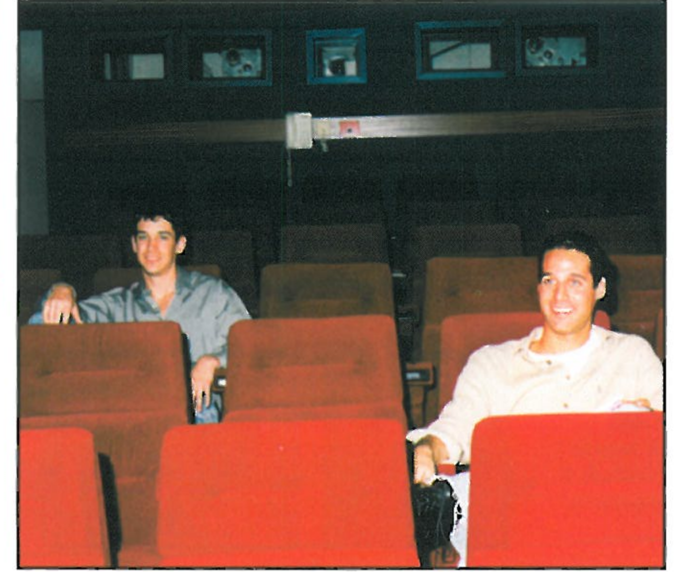


ENTREVISTA ESPECIAL: TED PRICE DE INSOMNIAC Y JASON RUBIN DE NAUGHTY DOG

CRASH Y SPYRO AL DESCUBIERTO

Los reporteros de PlanetStation no dudaron en acudir raudos y veloces en cuanto llegó hasta nuestros oídos la valiosa información: los desarrolladores del magnífico *Spyro* y el gamberro de *Crash*... ¡En Madrid!


Ted y Jason no esperan que comience la 'pinícula'. Posan para la posteridad.



Las oficinas de Sony Entertainment en Madrid fueron el escenario del encuentro entre Spyro y Crash de carne y hueso (o lo que es igual, felpa y sudor de los pobres que iban dentro del trajecito). Y en el centro del *maremagnum* de coca-colas y canapés, nuestros dos objetivos: Ted y Jason, los cerebros detrás del juego. ¿Conocéis el mito del empresario creativo que comenzó montándose su propia empresilla de desarrollo?. Pues he aquí el sueño americano *in person*.

Planet: Hoy en día, viendo el grado de preciosismo gráfico y calidad al que están llegando los videojuegos, es casi inevitable preguntarse sobre el futuro... del cine. ¿No pensáis que algunos videojuegos pueden considerarse cine interactivo, o dibujos animados en primera persona?

Respuesta: Siempre habrá videojuegos y siempre habrá películas. Son distintas formas de diversión. Creamos un tipo de emoción distinta, una atmósfera envolvente. Pero un simulador de conducción, por ejemplo, siempre será un simulador de conducción, y el efecto que causa en el jugador no es comparable a la persecución en una película. En el juego tú puedes ver la acción desde el mejor de los ángulos posibles, y es ahí donde radica su atractivo. El cine te ofrece una narración concluida. Siempre habrá sitio para los dos.

P: ¿Qué os parecen todas esas reservas que muestra la sociedad a la hora de considerar al videojuego un producto cultural, y no sólo comercial?

R: Bien, el videojuego es un arte popular y además joven. Siempre sucede igual con las artes jóvenes y populares.

P: ¿Cómo nace un videojuego? Es decir, ¿cuál es el primer paso, el principio del principio?

R: Bien, hacer un videojuego comprende, esencialmente, tres fases: el diseño del juego, el diseño de la tecnología del juego y el diseño de los personajes. Naturalmente hay equipos especializados en cada apartado: diseñadores gráficos y artísticos, programadores, técnicos, diseñadores de personajes y animadores. Una vez que se ha decidido el entorno del juego, todos los progresos tienen que ir coordinados y acompasados. Sí el aspecto técnico supera a los otros dos tendrás un juego demasiado técnico y complicado. Sí sucede lo contrario tendrás un juego bonito pero aburrido. Es un proceso de equipo muy laborioso y bastante preciso, que sobre todo debe mantenerse en equilibrio.

P: Algo que nos ha llamado la atención en *Spyro 2* es la multitud de minijuegos que contiene ¿hay alguna razón concreta para que se dé esto dentro del juego principal?

R: No en particular. Es simplemente cuestión de hacer un juego que llegue a divertir al mayor número de gente posible.

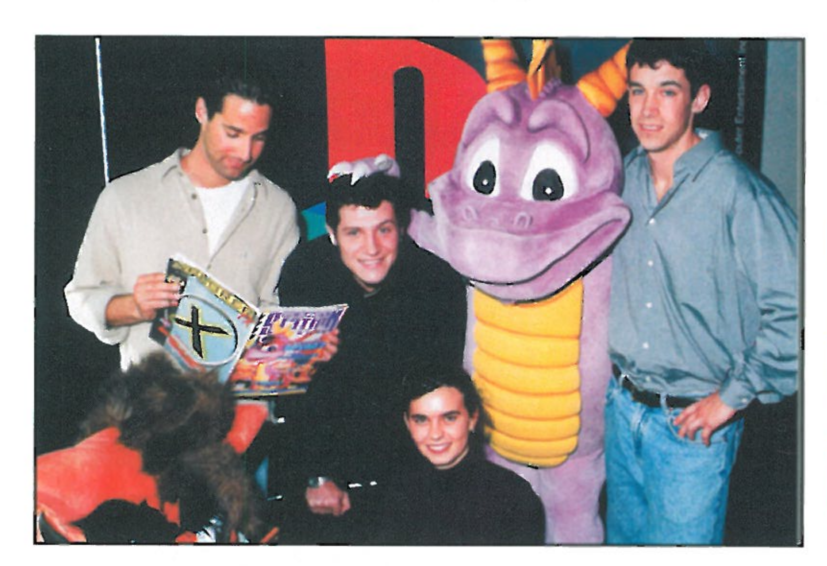
P: ¿Podemos pensar que habrá más *Spyro* para la gris?

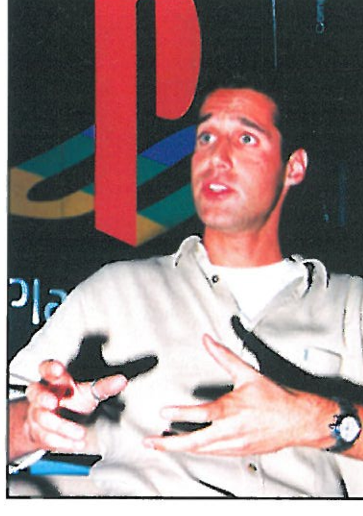
R: No hay nada concreto al respecto. No hay planes para una nueva entrega de *Spyro* para la PlayStation original, pero es muy posible que si hay un futuro *Spyro* sea ya para la PS2.

P: Sobre el nuevo *Crash*, ¿compararlo con *Mario Kart* es un halago o una ofensa?

R: *Mario Kart* es un juego que está bastante bien, pero si después de jugar a *Crash* vuelves a echarte otra partida al juego del fontanero, lo acabas encontran-







do lento, poco emocionante. Los movimientos de *Crash* son mucho más efectistas. Está lleno de posibilidades, trompos y saltos vertiginosos que multiplican la emoción. Es más rápido, y los escenarios, las posibilidades de reacción, son asombrosas. Hablamos de un juego mucho más moderno que explota a fondo las capacidades técnicas de la plataforma que lo acoge.

P: La realidad virtual ¿está muerta y enterrada?

R: En realidad no. Tal y como la conocimos cuando se empezó a ver en las noticias con esos costosos equipos tan complicados no tuvo la evolución que se esperaba, pero realmente se puede decir que de alguna manera caló en el modo de enfocar el desarrollo en periféricos. Hoy en día los periféricos son auténticos aparatos de realidad virtual. Y no sólo eso. El sonido, los motores 3D, todo camina hacia la realidad virtual, aunque no como la concebimos entonces. La interacción tiene ya la amplitud del entorno virtual de 360 grados, totalmente integrado con la mecánica del juego.

P: ¿Qué es lo más gratificante de ser creador de videojuegos?

R: Acabarlos, decididamente.

P: ¿Qué recomendaríais a los jóvenes que quieran dedicarse al desarrollo de videojuegos?

R: Llegar a ser desarrollador no es demasiado fácil. Pero también hay que tener en cuenta que todo ha avanzado mucho en los últimos años. Ahora al menos es una profesión reconocida y con buenas expectativas. Dependiendo de en qué faceta de las que hemos hablado antes quiera uno especializarse, uno puede empezar siendo *tester* en una compañía, por ejemplo. Yo recomiendo al aspirante a desarrollador que empiece a programar. Si después de llevar un tiempo considerable programando no se ha muerto de aburrimiento, entonces *O.K.*, uno vale para programador. Si no, es mejor dedicarse al diseño y al grafismo. En ese caso, y bromas aparte, lo que sí recomiendo (Jason) es que se estudie animación tradicional y artes clásicas, y no sólo animación por computadora, porque los conceptos que los sistemas tradicionales proporcionan son únicos y muy muy útiles.

Todo es ponerse. Quien sabe, la tercera, o bueno, la cuarta entrega de Spyro puede que la hagas tú, lector. Al fin y al cabo, Ted y Jason empezaron en sus propias casas.

BREVES

NUEVAS OFICINAS DE ACCLAIM EN MADRID

Las instalaciones están ubicadas concretamente en Pozuelo de Alarcón, donde ya se han instalado otras empresas de software como Dynamic Multimedia y FX Interactive, o la productora D'Ocon films, responsable de la famosa serie *Los Fruittis*. Con motivo de la nueva apertura, Acclaim, bajo el nombre de su propia firma, ofreció un refrigerio en la madrileña sala Moroco, que como no podía ser de otro modo se prolongó hasta altas horas de la mañana. Suerte para Acclaim en esta nueva etapa.

ACTO DE PRESENTACIÓN DE FINAL FANTASY VIII EN IMAX MADRID

Canapés estrambóticos, ponche futurista y peleas de carne y hueso entre personajes del juego (sólo fue una actuación, claro). La presentación fue todo un espectáculo, con un DJ exclusivo pinchando música hecha a medida para ambientar la velada. Pero lo más destacable fueron las pantallas gigantes que en todo momento proyectaron secuencias de vídeo del juego. Sea o no sea el mejor videojuego de la historia, hay que reconocer que es el que posee la amalgama estética más original, cuidada y modelada de la historia. Al pan pan...

GANADORES DE LOS CONCURSOS DEL Nº 12 DE *PLANETSTATION*

>Concurso Los 10 mejores juegos
Mando, gorra y camiseta *PlanetStation* para:
Juan Luna Ruiz (Roquetas de Mar)
Alberto Martín Pérez (Burgos)
Yolanda Cruz Gracia (Santander)

>Concurso Fantaec Speedster
El material de la palanca de cambio del volante *Speedster* es 'Aluminio, igual que las latas de refrescos' (D). Ganan:
Luis Miguel Díaz Blanco (Madrid)
Rafael Medina González (Azuqueca de Henares)
Juan Luis Rosa Pérez (Balazote, Albacete)
Joaquín Conejo Fumanal (Zaragoza)
Juan Antonio Escobar Garrido (Huelva)
Mercedes Martín Blanco (Barcelona)
David Molina Espinosa (Palma de Mallorca)
Guillermo Hernández Rihuete (Fuenlabrada)
José Carlos Fernández Redondo (Villacañas)
Iván Bejarano Gómez (Montequinto, Sevilla)

>Concurso Expediente X
La frase oculta era: "La verdad no está ahí fuera sino en las páginas de PlanetStation", y los ganadores de diez ejemplares de *X-Files* son:
Ana Tanco Maestro (Zizor Mayor, Navarra)
Juan Antonio Vera López (Roquetas de Mar)
Manuel Plabo Pardos (Zaragoza)
Fernando Gordillo Rosales (Badajoz)
Francisco Javier Lozano Linuesa (Seva, Barcelona)
Laura Richard Tamayo (Peñacastillo)
Ramón Baños Cerezo (Sanlúcar la Mayor, Sevilla)
Jorge Faus García (Barcelona)
David Pérez Álvarez (Hostalets de Balenyà, Barcelona)
José María Garrido Gutiérrez (La Línea, Cádiz)

>Concurso Xplorer
Este mes, los cinco Xplorer se los llevan:
Eduardo Ballesta Gumbau (Benejuzar, Alicante)
Eugenio Romero Jordan (San Fernando, Cádiz)
Mª Carmen Rodríguez Puerto (Jerez de la Frontera)
Oskar Lombas Otegui (Sestao, Vizcaya)
José Manuel Salón Herrera (Palma de Mallorca)

RÁNKINGS

LOS DIEZ MEJORES JUEGOS DE LA HISTORIA PSX
(según los lectores de *PlanetStation*)

1>Metal Gear Solid
2>Gran Turismo
3>Final Fantasy VII
4>Resident Evil 2
5>Driver
6>Syphon Filter
7>Silent Hill
8>Tomb Raider II
9>Colin McRae
10>Tekken 3

¡VOTA!
Envíanos tu ránking a:
PLANETSTATION - Editorial Aurum
Concurso "Los 10 mejores juegos"
C/Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
E-mail: planet@intercom.es
Fax nº: 93 652 45 25

¡3 GANADORES CADA MES!

LOS DIEZ JUEGOS MÁS VENDIDOS
En CentroMail Tel. 902 17 18 19

PSX
1>Final Fantasy VIII
2>Time Crisis+G-CON45(P)
3>Gran Turismo(P)
4>Tekken 3(P)
5>Esto es Fútbol
6>Star Wars Episodio I
7>Fórmula 1 99
8>Final Fantasy VII
9>Resident Evil 2(P)
10>Mickey's Wild Advent.(P)

N64
1>ShadowMan
2>Star Wars: Episode 1 - Racer
3>Mario Party
4>The Legend Of Zelda: Ocarina of Time
5>Mario Kart 64
6>Re-Volt
7>FIFA'99
8>V-Rally '99 Edition
9>Quake II
10>Doom 64

PC
1>C&C Tiberian Sun
2>PC Fútbol 7.0: Extensión
3>Star Wars: Episodio I - Amenaza Fantasma
4>DIV 2 + Libro "Cómo programar tus juegos"
5>ShadowMan
6>PC Fútbol 7.0
7>Pack Compilación Virgin
8>Star Wars: Episodio I - Racer
9>Aliens vs. Predator
10>Need For Speed IV

SATÉLITE USA



Por mucho que te asquee el sistema de vida americano, estamos seguros que no te negarás a escuchar las noticias USA de los labios de Cat Bucannon.



Enero es el mes elegido por Capcom para lanzar al mercado americano *The Misadventures Of Tron Bonne,* una aventura con toques RPG protagonizada por Tron Bonne, la archienemiga de Megaman. Por lo que se sabe del juego, hay un montón de submisiones que lo harán más variado que la carta de un restaurante chino.



Tron está aprendiendo el inglés.



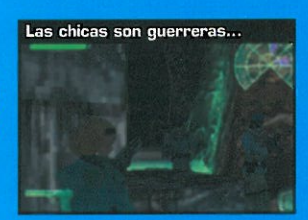
Lucha para viejos fósiles.



EA está apunto de completar su nuevo beat'em-up protagonizado por criaturas prehistóricas (no, Ronald Reagan no está) llamado *Jurassic Park: Warpath.* Esperemos que borre de nuestra memoria a *Primal Rage*, ese supuesto juego de lucha protagonizado por dinosaurios que hace un lustro mancilló los videconsolas.



Gabriel Logan encontrará su réplica femenina en *Danger Girl*, un juego de acción al más puro estilo *Syphon Filter* protagonizado por mujeres de armas tomar. Está programado por N-Space, los responsables de *Duke Nukem: Time To Kill*, por lo que el juego, a priori, parece de lo más prometedor.



Las chicas son guerreras...



Vuelve la araña en mallas.



Spiderman, el celebérrimo personaje de cómic de la Marvel, protagonizará un videojuego programado por Neversoft, en el que se ha utilizado el mismo motor 3D que el simulador de skate de Tony Hawk (!!!). Se trata de una aventura ambientada en Nueva York que aparecerá en el mercado americano en Junio del 2000.



989 Studios está dando los últimos retoques a la cuarta entrega del simulador de snowboarding *Cool Boarders.* Además del acostumbrado lavado de cara gráfico típico de toda buena secuela que se precie, también incluirá un buen número de nuevos truquillos con los que *fantasmear* y hacer el chulo.



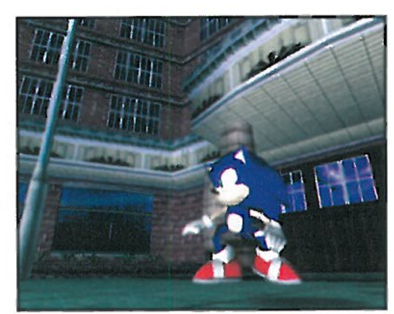
Y ya van cuatro...

SEGA VUELVE A LA CARGA

El desembarco de Dreamcast en España ha animado el panorama consolero patrio, tras una etapa de relativo letargo (la preponderancia de la PlayStation en el mercado es escandalosa). La nueva esperanza blanca de Sega desembarcó el pasado 14 de octubre a un precio de 39.900 pesetas, y vendió la respetable cifra de 20.000 unidades durante sus primeros tres días entre nosotros. Según las expectativas de ventas de la compañía del puerco espín azul (no, Sonic no es ningún erizo) a finales de año las cifras de ventas llegarán hasta las 100.000 consolas en todo el territorio español.

Entre los primeros lanzamientos para esta máquina de 128 bits destacan el plataformero *Sonic Adventure*, y la conversión de la recreativa *Sega Rally 2,* que han alcanzado gran aceptación entre el público (el título de la mascota de Sony lleva más de 85.000 unidades vendidas en el viejo continente, mientras que el simulador de conducción alcanza ya las 74.000 copias). Pero dejando las ventas de lado, si algo destaca entre el primer catálogo de juegos de Dreamcast es su ingente cantidad de *beat'em-ups*. En este género encontramos desde la correcta conversión doméstica de *Virtua Fighter 3tb*, hasta el adictivo *PowerStone* de los genios de Capcom, pasando por el espectacular *Soul Calibur* de Namco (sin duda, la gran joya de este primer lote).

Respecto a los periféricos, el que ha tenido más aceptación popular ha sido la Visual Memory (sin ella, olvídate de grabar tus avances en las aventuras y de conservar a los personajes ocultos en los juegos de lucha) de la cual se han vendido 145.000 unidades en toda Europa. Los consoleros más sociables tampoco se han olvidado de comprar un segundo mando, de los cuales se han llegado a adquirir más de 90.000.





LANZAMIENTO SIN RED

El único punto negro que ha empañado algo el desembarco español de la nueva máquina de Sega es la imposibilidad, por el momento, de jugar en red a través de Internet (al parecer, habrá que esperar hasta el nuevo milenio). Lo único que permite hasta el momento es visitar páginas *web* utilizando la Dreamcast, e incluso chatear un poco con otros usuarios.

¿Y ante todo esto qué hace Sony? Pues sigue confiada en las grandes posibilidades de la PlayStation 2 que aparecerá en Japón el próximo marzo (ver noticias de Planet 13). No cabe duda de que la batalla entre consolas no ha hecho más que empezar y que el usuario se verá beneficiado por una sana rivalidad entre unas compañías que harán lo imposible por superarse.



LLEGA LA NEOGEO DE BOLSILLO EN COLORINES





Después de un gran éxito de ventas en Japón y Estados Unidos, la última joya de SNK llega a España. La empresa Aplisoft & IDED distribuye desde el mes de octubre en nuestro país la NeoGeo Pocket Color, una potente consola portátil de sorprendentes prestaciones técnicas. Con un diseño similar a su antecesora monocroma (NeoGeo Pocket) y una presentación en seis colores diferentes, la hija pequeña de SNK esconde un potencial técnico realmente espectacular. Tras jugar con la conversión del clásico *Fatal Fury* (en versión *superdeformed*) a las reducidas dimensiones de la NeoGeo Pocket Color, sólo podemos decir dos palabras: im presionante. Grandes sprites, suavidad de movimiento, y una jugabilidad que ha hecho que nuestro estimado Holybear nos muestre las fauces cada vez que intentamos arrebatarle la pequeña consola de sus enormes y peludas manos.

De la nueva NeoGeo Pocket destaca otro aspecto muy importante para una portátil: con sólo dos pilas alcalinas podemos disfrutar de 40 horas de juego. A todo ello hay que sumarle la compatibilidad de determinados títulos con la nueva Dreamcast de Sega gracias a un cable link especial, y la posibilidad de conectar dos consolas entre sí. Con una importante lista de lanzamientos, el apoyo de 40 desarrolladores de software (Capcom y Sega entre ellos) y un precio muy atractivo (13.990 ptas), podemos asegurar que la NeoGeo Pocket Color presenta unas perspectivas muy halagüeñas.

RECREATIVAS EN TUS MANOS

La NeoGeo Pocket Color sale a la calle acompañada por un oferta de trece juegos que ofrecen de todo un poco. Pero como estamos hablando de SNK, los tortazos se llevan la palma.

The King of Fighters R-2	Beat'em-up
Samurai Shodown 2	Beat'em-up
Fatal Fury - First Contact	Beat'em-up
Metal Slug - First Mission	Shoot'em-up
Pac Man	Puzzle
Crush Roller	Puzzle
Puzzle Bobble Mini	Puzzle
Neo Turf Masters	Deportivo
Pocket Tennis Color	Deportivo
Neo Geo Cup'98 Plus Color	Deportivo
Neo Mystery Bonus	Casino
Neo Cherry Master	Casino
Neo Dragon's Wild	Casino

PEQUEÑA PERO MATONA

Éstos son los datos técnicos más importantes de la nuevaportátil de SNK. Por una vez, el tamaño no es lo que importa.

CPU de 16 bits.
Resolución LCD de 2,6 pulgadas.
Pantalla de 160 x 152 puntos.
Imágenes con 8 degradados.
146 colores en pantalla sobre una paleta de 4.096.
Dimensiones: 128 x 79 x 30 mm.
Mando joystick de microinterruptores.
Horóscopo, calendario y reloj con alarma y memoria interna incorporados.
Autonomía de 40 horas.
Compatibilidad con juegos de NeoGeo Pocket, mostrados en cuatro colores seleccionables.



SATÉLITE JAPO

¿Por qué será que siempre publicamos la foto de Cat Bucannon en el Satélite USA, y en cambio no sabemos que cara hace Shintaro Kanaoya, nuestro corresponsal nipón?



Los simuladores al estilo Ibertren atacan de nuevo en Japón. Taito ha lanzado al mercado *Go By Train*, un título en el que tu objetivo es llegar a la estación a la hora con tu tren para alborozo de los clientes del servicio (¡emocionante!). Al parecer ya se prepara una versión de este juego para PlayStation 2 que promete ser ¿la bomba?


Paseos en tren: pura adrenalina.


¡A que te rompo la cara!

Cuando en España aún esperamos que aparezca de una buena vez el primer *Parasite Eve*, Square ya ha presentado en Japón su segunda parte. Lo más destacable de lo que se ha visto hasta ahora son sus alucinantes y terroríficas secuencias de vídeo. También se sabe que la protagonista será Aya Brea de nuevo.



Capcom vuelve a la carga en la Play con un nuevo juego de lucha en 2D llamado *Jo Jo's Venture*. La versión recreativa de este título utiliza la placa System III (la misma que los últimos episodios de *Street Fighter*), y sus personajes pertenecen a una serie de dibujos manga muy popular en el país del Sol Naciente.


Jo Jo's va a dar una de risas...


Tengo un conejo amarilloooo...

Los más viejos del lugar recordarán a *Jumping Flash*, un plataformas 3D en perspectiva subjetiva que nació en los albores de la era PlayStation. Pues la tercera parte de este título protagonizado por un conejo mecánico (???) aparecerá en breve incluyendo, como novedad, nuevas habilidades y una historia más elaborada.



Tenchu volverá en breve a nuestras pantallas con una segunda parte protagonizada por tres asesinos (frente a los dos del juego original) en la que continuarán imperando las gargantas cortadas y el sigilo. Eso sí, los programadores han prometido que ahora habrá un montón más de objetivos por misión para alargar su duración.


Rebanarás hasta bajo el agua.

FUERA DE ÓRBITA

PLANETSTATION BUSCA NUEVAS FORMAS DE EXPRESIÓN CON ESTA NUEVA PÁGINA, AUTÉNTICO MARCO INCOMPARABLE PARA FOMENTAR EL BUEN HUMOR GRACIAS A VUESTRA INESTIMABLE COLABORACIÓN. EN ELLA HEMOS INCLUIDO LOS AMADOS/ODIADOS *PEORES TRUCOS*, ASÍ COMO UNA NUEVA SECCIÓN *—EL VIDEOJUEGO DEL MILENIO—* IDEADA PARA DAR RIENDA SUELTA A VUESTRA CREATIVIDAD. Y YA PUESTOS, DE PASO OS PRESENTAMOS AL NUEVO FICHAJE DE PLANET: EL INIMITABLE (GRACIAS A DIOS) REDACTOR SEED.

EL VIDEOJUEGO DEL MILENIO

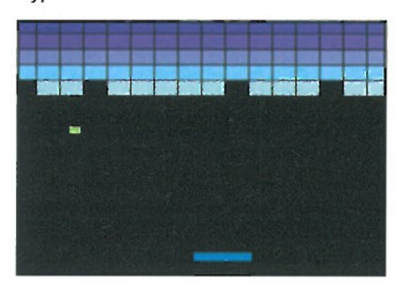
Ya va siendo hora de que, en lugar de escribirnos constantemente para decirnos lo que no os gusta de tal y cual título del mercado, hagáis algo constructivo dando a conocer cómo sería para vosotros el videojuego definitivo. Por ello ha nacido esta fabulosa sección en la que podréis explayaros a gusto explicando los ingredientes de ese lanzamiento capaz de revolucionar el mercado pero que, por alguna extraña razón, ninguna compañía se digna a realizar. Los únicos requisitos para participar son ser lector de Planet, tener un poco de imaginación y un mucho de sentido del humor. Enviad vuestras creaciones (se admiten textos y dibujos) a la dirección **c/ Joventut 19, 08830 Sant Boi de Llobregat**, o bien envía un e-mail a **planet@intercom.es**. Indica en el sobre **"El videojuego del milenio"**.

Para enseñaros un poco por dónde van los tiros de la sección, aquí tenéis un ejemplo práctico. Se trata del juego definitivo según nuestro nuevo *dire*, Drako, en el que lleva pensando un par de lustros.

SÚPER MURO ALPHA EX + 3

Aunque *Super Muro Alpha EX + 3* no tenga los gráficos de *Metal Gear* o *Final Fantasy VIII* seguro que arrasaría en el mercado por su tremenda jugabilidad. El juego consiste en una apasionante prueba de habilidad en la que el usuario controlaría un bloque rectangular situado en el extremo inferior de la pantalla. Este rectángulo se podría mover de izquierda a derecha con el fin de golpear una pelota (y aquí viene lo bueno) hacia un muro de ladrillos situado en la parte superior. El objetivo consistiría en romper todos los ladrillos del muro. Si el jugador no es capaz de golpear la pelota perdería la partida, cosa que se podría recalcar con un mensaje aclaratorio como, por ejemplo, "Game over".

Comentario PlanetStation: Como podéis observar el proyecto *Super Muro Alpha EX + 3* tiene todas las cualidades para convertirse en un *hit* navideño. Lamentablemente nuestro bienamado director ha parido la idea un poco tarde, ya que un juego muy parecido apareció en 1976 con el nombre de *Breakout* (ver imagen adjunta). Desde aquí animamos a nuestro compañero a persistir en su labor intelectual. Quién sabe, quizá el mes que viene veamos nacer el *Neo Comecocos Hyper Turbo 2.5*...



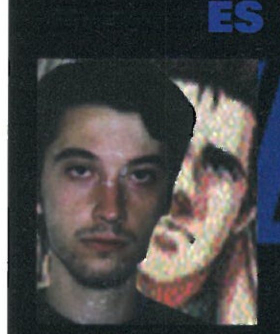
LOS PEORES TRUCOS



Coged el NBA Pro 99 y pintad su dorso de color azul. Introducir el CD del revés en tu PSX. Comenzad el juego y resaltad "Settings", luego "Rules" y seguidamente "Create Player". Crea un jugador y llámalo "Siweno Trucha". Al jugar un partido los jugadores, con gorros de pitufo, bailarán todos desnudos la Macarena con Drako.

Daniel Miguel González casi nos convence sobre la autenticidad de su truco...pero no. Lo de pintar el CD de azul y darle la vuelta nos pareció algo raro, pero cosas más extrañas se han visto (¿qué mente retorcida se hubiera atrevido a pensar que Ana Belén y Santiago Segura trabajarían juntos antes de *Petra Delicado*?) Lo que no ha colado es que nuestro compañero Drako baile La Macarena: este hombre que tiene menos ritmo que Jabba The Hutt congelado en carbonita (la última vez que intentó menear el esqueleto acudió a la Redacción una ambulancia para atender "el ataque epiléptico").

ES ÉL



Como ya anunciamos el número pasado Truji y Tucán, auténticos progenitores de Planet, nos han dejado y ha llegado el momento del relevo. Seed ha sido el afortunado ganador de un sillón en la Redacción de Planet y, para desgracia de los Defensores Anonimos de la Lucidez en la Escritura (DALE), ha llegado el momento de que lo conozcáis a fondo.

Nombre: Seed

Edad: 24

Sexo: Seguimos investigando

Rango: Chico para todo

Altura: 1,81

Especialidades: Dejarse un remolino cogotal que encaja como un guante con la forma de una almohada.
Frases favoritas: "Arranca ya, M.A"; "Un vodka con limón, por favor"
Puntos débiles: Lee cualquier cosa que esté impresa. Le saca punta hasta a la guía telefónica.

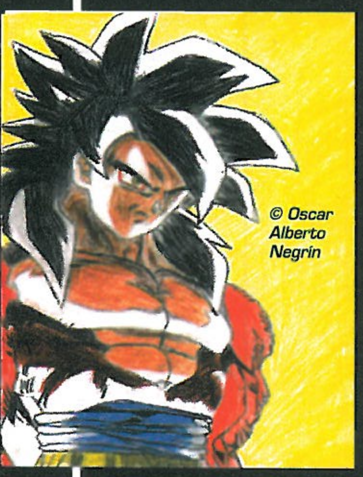
Antecedentes: 4 años de reclusión voluntaria en un infecto salón recreativo con gente de muy mal vivir.
Mancha en el historial: Haber visionado la filmografía completa de la pareja Esteso-Pajares en plena crisis de identidad adolescente.

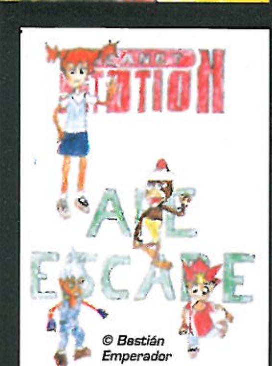
AL HABLA

AL HA

Final Fantasy VIII ha sacudido la vida consolera española y eso se refleja en vuestras cartas. Sabemos que estaréis muy ocupados intentando sobrellevar sus 60 horas de juego pero, por favor, pensad en nosotros y seguid escribiéndonos.

ESCRIBE A:
PLANET STATION
Editorial AURUM
C/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
O mándanos un mail a:
planet@intercom.es


© Oscar Alberto Negrín



© Bastián Emperador


© David Bullich

DESDE ZARAGOZA CON AMOR
Juan Tarazona (Zaragoza)
¿Qué co es disco de Platinum?**
¿Aún no lo sabes a estas alturas del siglo? Se trata de viejos éxitos de la Play que salen al mercado a un precio reducido.
Otra cosa, Lara Croft es cosa fina.
A nosotros, más que fina, nos parece un poco abultadilla, pero en fin…
¿Podríais hacer alguna lista de tiendas por Tudela y Zaragoza que vendan consolas y juegos?
La verdad es que lo vemos difícil por una razón muy simple: a nuestros anunciantes actuales no les sentaría nada bien que hiciéramos publicidad gratis de esas tiendas. De todas maneras desde aquí animamos a todos los establecimientos consoleros de Tudela y Zaragoza a que se anuncien en la revista (¡que aquí todos comemos tres veces al día!).
Por último, esto se lo dedico a todos "Los Gangas".
¿A qué te refieres con eso de "Los Gangas"? ¿A los juegos Platinum de los que hablabas? ¿A tus amigotes de correrías? Especifica que nos tienes en ascuas.

¡NO TE MUERAS, MULDER!
Pablo Cacheda de Paz (Pontevedra)
Me Pablo y soy de Pontevedra, me gusta mucho jugar a la Play con mi hermana y, sobre todo, a los juegos de aventura gráfica como el Expediente X. Quería haceros algunas preguntillas sobre este juego porque, la verdad, me resultó un poco chocante su "supuesto" final.
¿Hay algún final aparte de en el que muere mi querido Mulder y Willmore? Si los hay ¿cuáles son? ¿Cómo se hace para lograrlo? Si este juego sólo tuviera ese final toda la ilusión que tenía en él se perdería.
Por lo que nos dices en tu carta simplemente es que… te han matado en el juego. Lo que pasa es que los programadores, que se las dan de finos, han incluido una secuencia en la que se ve cómo muerdes el polvo en lugar de poner el clásico mensaje "Game Over". Si quieres ver el auténtico final sigue paso a paso la guía que publicamos este mes. Y no te preocupes, que todo acaba más o menos bien. Si Mulder no la ha palmado en 300 episodios, ¿cómo lo va hacer en un videojuego? Con lo machote que es…

VUELVE MORGAN MAREMOTO
Morgan
Con mucha devoción, para la mesa de la redacción:
¡Vuelve el azote de los mares! Después de pasar mis merecidas vacaciones por las costas del Caribe degustando "Caipirinhas" y "Margaritas", y comprobando (científicamente) el proceso evolutivo del tanga en las tórridas playas de estar parte del mundo, aquí estoy…¡Sí soy yo "again"! ¡¡Morgan!!!
¡Bravo! De momento no nos has dicho nada que podamos contestar, pero se ha de reconocer que tu inicio es más espectacular que la *intro* de *FFVIII*.
Tengo que reconocer, que como bien adivinasteis, estoy en tratamiento, pero gracias a mis dosis mensuales de *PlanetStation* llevo ya 7 meses sin seccionar un solo cuellito.
Hombre, ¡qué casualidad! Precisamente nosotros hacemos la revista como terapia mental y también nos va la mar de bien… Ya hace 5 meses que hemos dejado de intentar practicar el vuelo sin motor desde la ventana de la oficina cada vez que tenemos un cierre.
Drako, estoy seguro que tu inglés "is perfect" (que no te vacilen), así que "tell me" ¿será Medievil 2 tan cortito como el primero?
Drako , alias "aimsorri, aidononderstenyu", dice que de *Medievil 2* sólo ha visto unas breves imágenes de vídeo en una pantalla gigante por lo que, de momento, no sabe si será más o menos largo que el primero. Lo que es seguro es que lo supera de largo en calidad gráfica.
¿Me podrías desgranar un poquito las novedades de "International Track And Field"?
De momento Konami no nos ha facilitado ninguna beta, por lo que no podemos decirte todas las novedades que trae. Nuestra primera impresión es que se trata de la misma mecánica de siempre (aporrear los botones hasta fundirlos), pero con unos gráficos que cortan el hipo.
Me gustó mucho el artículo "GT: Fe de errores". Por cierto: J. R. Meyol, sigue exprimiendo a tu GTO Twinturbo y verás… Yo he logrado 401 km/h y te aseguro que con mis ojitos he visto a un colega llegar a 406 km/h.
Eso no es nada… tendrías que ver al Drakomóvil bajando por una cuesta el día que se le cascaron los frenos. Si llega a caerse por el barranco os aseguramos que hubiera pulverizado todos vuestros récords.
¿Conocéis algún juego de estrategia mejor que *Warhammer* y *Comand And Conquer: Red Alert*?
Mejor, lo que se dice mejor, no. Pero puedes probar con *KKND: Krossfire* o con *Civilization II*, si te gustan los juegos de estrategia por turnos.
Según vosotros, ¿cuál sería el mejor simulador de golf?
La verdad es que éste no es precisamente uno de nuestros géneros favoritos. De todas maneras te podemos recomendar el desenfadado *Everybody's Golf*.
P.D: Holybear, tú que tienes más pinta que ninguno leer (bueno, es un decir) el "Playboy", ¿es verdad que Nell McAndrew ha posado?
Holybear al habla: Pues sí, y si puedes escribir (bueno, es un decir), toma nota: si mi instinto no me falla, salió en el número de agosto de Playboy en Estados Unidos. Si el inglés no es lo tuyo (que no lo es, aunque, intuyendo para qué quieres ese ejemplar, tampoco hace falta), hace poco más de un mes que fue portada de una revista española, de ésas que se califican 'serias', pero con señoras ligeras de ropa y cargadas de carne en portada.

THRILL KILL ESTÁ AHÍ FUERA
Jordi (vía correo electrónico)
Os escribo para deciros que ¡he jugado al *Thrill Kill*!, y para colmo en versión PAL. Impresionante eso de arrancarle la pierna a uno y utilizarla para mamporrear al otro. Flipo más con ese juego que Rappel viendo un capítulo de *Expediente X*.
Dada la multitud de gente que asegura haber jugado a Thrill Kill sólo nos quedan dos opciones:
a) Asumir que el juego se puede obtener por vías poco ortodoxas (o sea, por el sistema parche en el ojo).
b) Ser conscientes de que gran parte de nuestros lectores se ven afectados por una alucinación colectiva provocada por una sobredosis del truculento programa *Ver Para Creer*.
De momento os daremos un voto de confianza decantándonos por la opción "a".

¿QUÉ ANUNCIA UN ANUNCIO DE PLAYSTATION?
Isaac Almazán (Valencia)
Hola gente de PlanetStation, ahí voy:
¿La pistola Falcon tiene pedal? ¿Qué pistola es mejor?
El modelo de Falcon que hemos visto no lo tiene. Nuestra pistola favorita continúa siendo la Scorpion, por su clase y *glamour*.
¿Cuál es el botón es el R3?
Tal como dijimos, se trata del stick analógico derecho, que se puede presionar "hacia adentro" como si fuera el cambio de marchas de un coche.
En el número 12 de PlanetStation aparecía un juego llamado *Urban Chaos*. ¿Este juego es de ir por las calles en horizontal como el *Streets Of Rage* de Megadrive?
Pues no exactamente. Es cierto que hay mucha acción en el juego, pero también tiene toques aventureros.
En la tele, hace unas semanas hicieron un anuncio de PlayStation en el que salía una chica con trenzas y la cara deformada. ¿Qué anuncia ese anuncio?
A ver, déjanos pensar… Tratándose de un anuncio de PlayStation ¿qué puede anun-



ciar? Danos un par de semanas más a ver si resolvemos el misterio.
No os rindáis y ánimo.
Gracias de todo corazón, majete.

¡POR FIN PROPUESTAS!
Ramón Mínguez (Castellón)
Os sigo desde el primer número y tengo que decir que entre todas las revistas del mercado sólo os salváis vosotros y *Superjuegos*.
Gracias por la parte que nos toca.
Podríais dedicar un apartado sobre "Los Peores Juegos", donde nos podríamos reír sobre ciertos títulos.
Se agradece muy mucho que des ideas para nuevas secciones, pero mucho nos tememos que si lleváramos a la práctica tu idea nuestras relaciones con los distribuidores se deteriorarían más que el físico del actor Christopher Lambert. Una cosa es que analicemos los juegos de forma más o menos objetiva y otra que hagamos leña del árbol caído.
También sería interesante una sección sobre juegos que tendrían que haber llegado a España y no lo han hecho a pesar de su calidad y una sobre clásicos que han pasado desapercibidos. También echo en falta reportajes sobre tiendas de 2ª mano, la historia de los videojuegos, los juegos más largos... Un gran saludo y adelante, sois los mejores
Esto ya es más viable. Da por hecho que intentaremos poner en práctica tus sabios consejos, cuando pase el aluvión de novedades navideñas y se normalice la Redacción tras los cambios que ha habido en la plantilla. Gracias por tu desinteresada colaboración y a ver si otros lectores siguen tu ejemplo.

TELE-SNAKE
Javier Sanz (Bilbao)
Quisiera preguntaros (con vuestros más sinceros pensamientos) si el *Metal Gear Solid* da mal ejemplo o no, porque a mí no me dejan tenerlo.
Sinceramente, no creemos que el nivel de violencia de *Metal Gear* sea superior a la de cualquier película de acción de hoy en día. Si nos preguntas por la polémica del *diazepam*, nuestra opinión es que todo el número de feria suscitado a su alrededor no tiene ni pies ni cabeza, y que el juego no intenta influir negativamente sobre el usuario. Lo que sí te advertimos es que el argumento exige cierto grado de madurez para comprenderlo en toda su magnitud, por lo que este título no es aconsejable para usuarios de muy corta edad.
¿Qué juego es mejor *Silent Hill* o *Resident Evil 2*? ¿*Metal Gear Solid* o *Syphon Filter*?
Para nosotros es mejor el *Resident 2*, pero *Silent Hill* quizá dé más miedo. Tuya es la elección. Lo que sí tenemos muy claro es que *Metal Gear* está a años luz de *Syphon Filter*, por muy corto que sea el juego de Hideo Kojima.
El *Tomb Raider IV*...¿será el último *Tomb Raider*? ¿Será para PlayStation?
Como la serie Tomb Raider siga dando beneficios millonarios mucho nos tememos que hasta tus nietos van a jugar con la dichosa señorita Croft. ¿Cómo puedes dudar sobre si saldrá la cuarta entrega para PlayStation cuando ya hemos hablado de ella tropocientas veces? Sí, Lara, como cada año, volverá a Play por Navidad.
¿Podéis enviarme a mi casa una foto de Solid Snake?
Pues mucho nos tememos que no podemos atender a las peticiones particulares de los lectores porque sino esto sería un desmadre. Se empieza enviando fotos de Snake y al final acabas montado en una Vespino SL repartiendo pizza fina de nata y garbanzos. Lo sentimos.
¡Viva PlanetStatioooooon!
¡Viva!

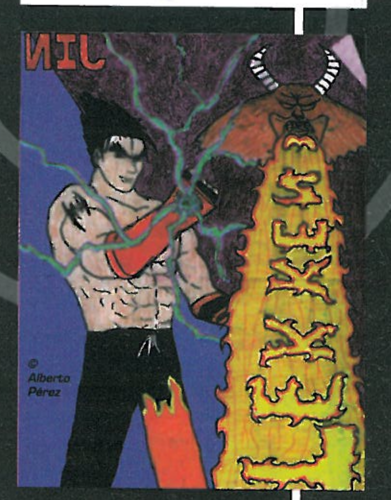
VÍDEO RALENTIZADO
Nicolas Yedra (Vía correo electrónico)
Soy un tío feliz por poder jugar al *FFVIII*, lo tengo en inglés y es la caña. Una pregunta: si alguno de vosotros lo tiene NTSC, como yo, ¿os va algo lentillo a las dos horas de uso, como pequeñas ralentizaciones en los vídeos o mucho tiempo para cargar?
Pueden haber dos causas para que pase lo que nos dices. La primera posibilidad es que tu *Final Fantasy VIII* no sea del todo legal y tengas una versión algo *cutre*, pero como creemos en la presunción de inocencia la pasaremos por alto. La segunda, y más probable, es que tengas la mala costumbre de manosear la parte negra del CD tras ventilarte tu bocadillo de chorizo extra-aceitoso, con lo cual tus huellas dactilares impedirían al lector láser hacer su trabajo, especialmente cuando se tienen que ver escenas de vídeo. Nuestro consejo es que te compres un buen producto de limpieza para compactos.

ROL DE PC A PLAY
José L. Casado (Ripollet, BCN)
Soy un jugón de la Play de 21 años que quiere resolver algunas dudillas acudiendo a vosotros que sois tan sabios (je, je)...
¿A qué vienen esas risillas? Que ninguno de los presentes en la Redacción haya sido capaz de cursar la asignatura de Pretecnología sin ayuda externa, no te da derecho a dudar de nuestros conocimientos.
¿Podría ser que en un futuro sacaran algún juego del tipo *Baldur's Gate* de PC?
Pues sí. Precisamente está prevista la aparición del propio *Baldur's Gate* aparecerá de la mano de Bioware y Virgin a mediados de marzo.
¿Aparecerán *Ace Combat 3*, *Star Ocean* y *Legend Of Legaia*? Este último, ¿saldrá traducido?
Teniendo en cuenta que todos estos juegos estaban entre los próximos lanzamientos europeos de Sony presentados en el ECTS, suponemos que la respuesta es sí. Según nos dijo Sony a mediados de verano *Legend Of Legaia* aparecerá en el idioma de Cervantes, pero hasta que no lo veamos con estos ojitos que se han de comer el mundo...
¿Qué juego de estrategia me recomendaríais? Me pica el *Civilization II*, ¿qué tal es?
Civilization II es una excelente opción para principiantes, es muy pausado (va por turnos) y está traducido al castellano. La única pega que le encontramos es que es demasiado "realista" para nosotros al carecer prácticamente de elementos fantásticos.
Tengo vuestra (fantástica) guía del *Final Fantasy VII* y no encuentro el truco de "el inmortal". ¿Cuál es?
Hombre, si supiéramos cual es el truco del inmortal lo hubiéramos puesto en la guía. Como no nos des más datos...
¿Hay algún modo de grabar en el modo historia del *Omega Boost*, o sólo se puede en el modo "Zonas"?
Nosotros sólo hemos conseguido guardar partida en el modo "Zonas" al igual que tú.

PLANET GAME TOTAL
Ignacio Guzmán (Vía correo electrónico)
¡Qué tal estáis todos! Todavía no me creo que jugando 24 horas al día a la Play y visitando ferias y exposiciones de videojuegos os canséis lo más mínimo.
¿Podríais hacerme un hueco dentro de 2 años?
Bueno, vale que nos gusta mucho nuestro trabajo, pero tampoco nos pasamos las 24 horas del día jugando...Como mínimo tenemos que dedicar unos minutillos al día para hacer las páginas (intentamos convencer a la dirección para sacarlas en blanco con el argumento de que "quedan muy limpias" pero no ha colado). Ven por aquí dentro de un par de años con un maletín repleto de *estampitas del rey* y ya hablaremos...
Os quiero regañar porque no sois puramente Planet Game, si no que copiáis los textos de una revista inglesa y, encima, mal.
Para el carro Ignacio. Como ya hemos dicho en alguna ocasión esta revista es una licencia de la publicación inglesa *PowerStation*, de la cual traducimos los libros de ruta. Por lo tanto nosotros NO COPIAMOS nada de nada por la jeta. El resto de la revista (*Cuenta Atrás*, *En Órbita*, reportajes varios...) está currado a mano, con más o menos acierto, por la plantilla española de Planet.
¿Por qué decís "compra esto" y "compra lo otro"? A ver si os habéis pensado que somos ricos, no señor.



© Flabio Mesa


© Alberto Pérez


© Ariel Pablo Grimaldo



© Jorge Sevilla

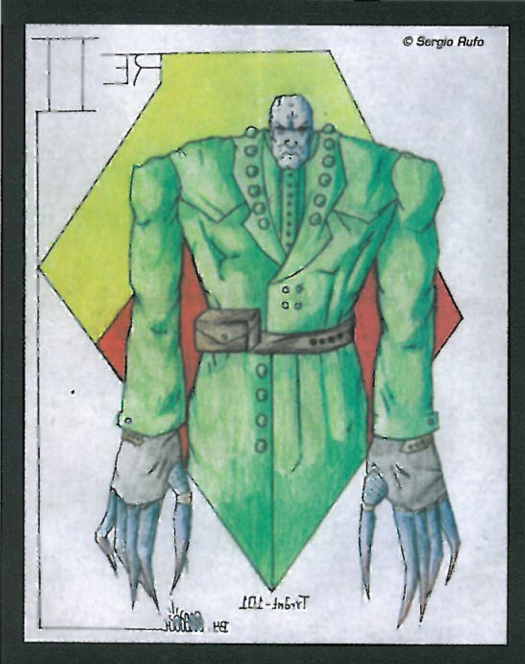
EL GALLINERO

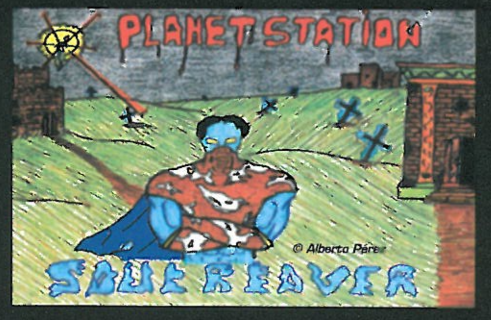
Nota: La Redacción de *PlanetStation* informa de que los textos publicados en este recuadro son originales de los lectores y, por lo tanto, advierte de que no tiene por qué compartir sus afirmaciones y opiniones.

EN DEFENSA DEL HONOR DE SNAKE
Francisco Marín Juárez (Málaga)
En el número 13 de Planet, un tal Guifré Puig cometió la infamia de manchar el santísimo nombre de *Metal Gear* acusándolo de corto, fácil y de tener malos gráficos (esto sí que es para llevarlo a la hoguera). Pero es que además dijo que el *Syphon Filter* (el patético) le daba 1.000 vueltas. Cuando buscas en el diccionario *Syphon Filter*, dice: juego de penosa calidad gráfica, sólo superado por su patético doblaje y con gran cantidad de opciones de juego ('Inicio' o 'Cargar'). En cambio *Metal Gear*, aunque es más corto, tiene dos finales diferentes, cuatro niveles de dificultad (me lo he pasado en nivel experto y no es nada fácil), multitud de opciones (como el *VR Training*) y, por supuesto, el guión más sólido y realista que jamás haya visto la Play.

PIRATERÍA Y ESTAFA LEGAL
Diego Artero (Almería)
Final Fantasy (*VII* y *VIII*), *Metal Gear Solid* y similares son juegos por los que sí que hay que pagar el dinero que valen, ya que detrás hay un trabajo una seriedad y un compromiso. ¿Qué el listón está alto? Mejor, de eso se trata, y el que no sea capaz de superarlo que se j**a y que se hunda. No estoy a favor de la piratería, pero tampoco estoy a favor de que me estafen legalmente.

NINTENDO ES MEJOR
Jordi (Vía correo electrónico)
Me molesta mucho que no sepáis reconocer que la Play ya no es ninguna maravilla tecnológicamente hablando, y que hay plataformas muuuuucho mejores como, por ejemplo, vuestra "amada" Nintendo 64. Mucho decir que si la consola de la niebla, que si juegos infantiles y yo qué sé qué pamplinas, poniendo verde a la consola que, si no fuera porque el 90% de sus juegos son "felices", sería mi preferida.

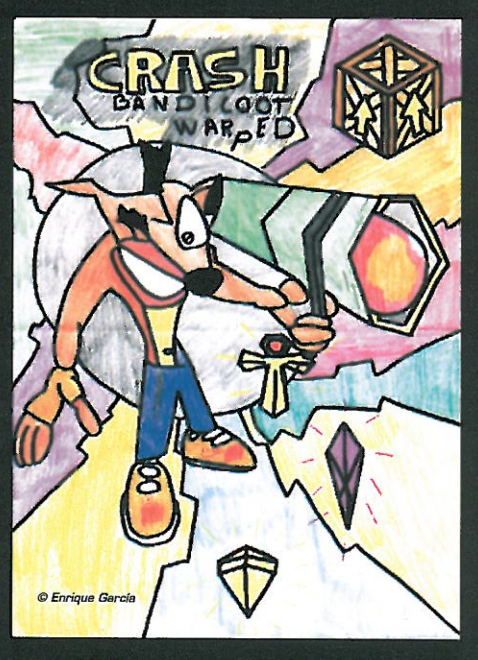

© Sergio Rufo



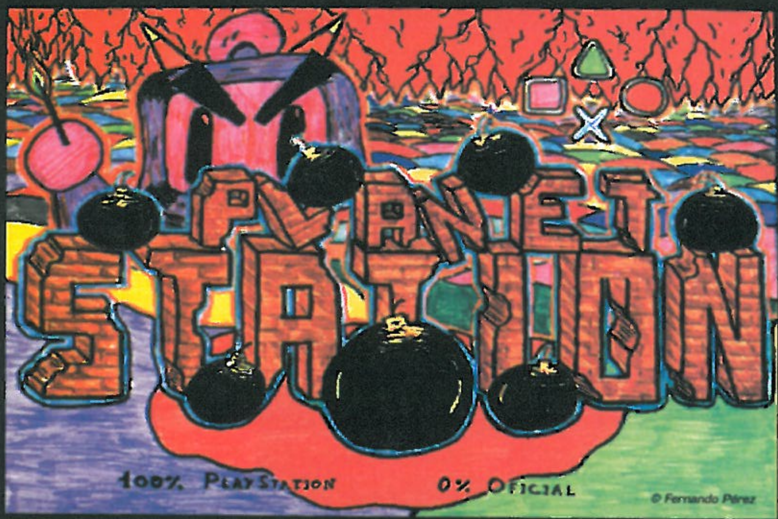
© Alberto Pérez



© Rosa García



© Enrique García



© Fernando Pérez


© Diego Ortíz

¡¡¡GANADOR!!!
Premio: tarjeta de memoria de 2 MB, camiseta y gorra de *PlanetStation*.



PLAY LOS CRÍA Y PLANET LOS JUNTA

Rubén Llata Barriuso (Santander, Cantabria)
Si alguien se aburre y me quiere escribir, que sepa que le contestaré y que tengo 18.
Vista Alegre 37 3º
39001 Santander
Cantabria

Marcela Fernández Beltrán (Chubut, Argentina)
¡Espero que me escriban los lectores! Escriban a:
Barrio LU4 segunda etapa, casa 694, Comodoro Rivadavia, Chubut, Argentina. C.P. 9000

Jesús Lozano Molina (El Polo, Málaga)
Hola, me gustaría cartearme con chicos y chicas de 14 años que les gusten los juegos y la Planet. Mi dirección es: Avda. Juan Sebastián Elcano, 182, 3ºA. C.P. 29017 Málaga (El Polo). Prometo contestar y lo prometido es deuda.

Carlos Martínez (Campotejar, Granada)
¿Quién quiere escribirse conmigo? Soy un chico de Granada y sobre todo tengo una Plya, y muchas ganas de cambiar impresiones sobre nuestra máquina preferida. Escribid a:
C/ El Pilar, 27
18565 Campotejar (Granada)

Mikel García Ibero (Pamplona, Navarra)
Tengo 14 años y me encantan los juegos de survival-horror.
Si quieres cambiar trucos, hablar de juegos o te interesa conseguir el *Tekken 3*, te lo cambio por *Resident Evil* o lo vendo. Mi dirección es:
C/ Raimundo Lanas, 13, 1º A
31014 Pamplona
(Navarra)

Pilar Moreno Martínez (Vigo, Pontevedra)
Me gustaría contactar con usuarios/as de PSX que conozcan bastantes juegos de rol para intercambiar opiniones, trucos y lo que haga falta. También estoy interesada en conseguir un juego llamado *XCOM 2: Enemy Unknown*; lo compro, o intercambio por otro juego. Mi nombre y dirección:
Pilar Moreno Martínez
Apartado de correos 5237
36280 Vigo (Pontevedra)

Gustavo Silva (Buenos Aires, Argentina)
Hace unos meses fundé el club PlayWord sobre trucos, novedades, guías, previews y dibujos. Si quieres hacerte socio o cambiar trucos entre otros clubes, manda tus datos personales a playword@hotmail.com, o bien a:
Avda. De la Plata n. 647 1º A
1235 Buenos Aires (Argentina)

Hombre, nosotros pensamos que la forma lógica de conseguir un juego es comprándolo… Bueno, puede que Marx y Lenin tengan algo que decir al respecto, pero ése es otro tema.
¡¡¡PlanetStation, queremos una web tuya!!!!
Es un proyecto que de momento se ha quedado en eso, en proyecto.
¿Pensáis regalar a partir de ahora BMWs o Vicerois?
Los regalaremos el día que nuestros generosos lectores nos obsequien con Ferraris y Porsches.
¿Qué pasa con el programa de M80?
Pues estamos esperando noticias, al igual que tú al parecer.

FINAL FANTASY VI

Juan Andrés Luna (Roquetas de Mar, Almería)
Hola SúperPlanet. Mi amigo dice que *Final Fantasy VI* no está en la Play. Decidme la verdad porque lleva todo el verano dándome el cazo.**
Pues la verdad es que tenéis razón los dos. La versión original de *Final Fantasy VI* apareció originalmente para Super Nintendo, pero también existe una versión para Play en una recopilación llamada *Final Fantasy Anthology* en la que se incluyeron un par de secuencias de vídeo extra. Conservamos la esperanza de llegar a ver este título de Play en versión PAL antes de que seamos usuarios del Inserso.
¿Por qué no habéis regalado nada con la Planet 12?
Los regalos, por definición, no se dan obligatoriamente. De todas maneras, os aseguramos que intentamos por todos los medios regalar algo con cada número sin subir el precio (cosa que otros no hacen).

UNA EXPERIENCIA FANTASYOSA

Javier Asensio (Malagón)
Hola, tengo 18 años y el *Final Fantasy VIII*, y puedo asegurar que es la experiencia audiovisual más impresionante que he tenido en mi vida.
Bueno, haces bien recalcando lo de experiencia "audiovisual", porque con 18 años te aseguramos que también puedes disfrutar de cosas tan o más gratas que la obra maestra de Square…
¿Qué juegos hay en el mercado mundial como *FFVIII* que no sea *FFVII*? Me han dicho que un tal *Star Ocean* es conudo.**
En nuestra opinión no hay ningún juego de rol en la Play que le haga sombra a estos dos colosos. *Star Ocean* es un magnífico juego pero está lejos de la magia de la saga de Square. Mira, si no te importan los gráficos en exceso te recomendamos *Lunar: Silver Star Story Complete*. Pese a que tiene gráficos de máquina de 16 bits, su emocionante historia nos ha hecho llorar como magdalenas a varios redactores de pelo en pecho.

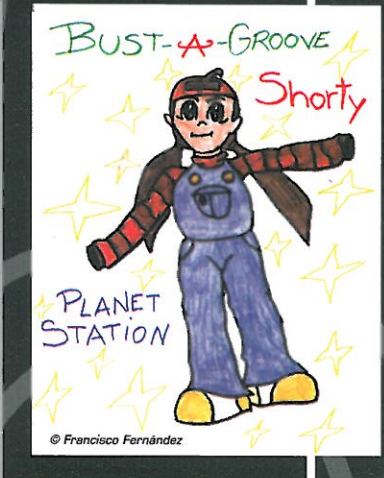
ENGANCHADO A LAS CURVAS

Ari Martínez (Portugalete, Vizcaya)
Hola, me llamo Ari y esta es la última vez que me comunico con el mundo exterior. El 23 de octubre empieza la vida dentro de mi Play y acaba la mía en el exterior. Sale *Final Fantasy VIII*: Dios.
Bueno, íbamos a contestarte pero como vemos que no estarás para nadie mejor nos olvidamos del asunto…Que noooo, que es broooooma…
¿Por qué en el *V-Rally 2* en algunas pistas en las que tienes que girar 90º se te queda atrancado el coche si vas cerca de la pared y no puedes salir?
O bien los programadores no detectaron este fallo en el momento de probar el juego, o bien te dieron el carné de conducir en la tómbola de Portugalete.
¿Por qué en la sección para el Xplorer ponéis trucos que ya están introducidos en el propio cartucho (*Tekken 3*, por ejemplo)?
Pues porque quizá estos trucos no estén dentro de los cartuchos más antiguos. No todos tienen la suerte de tener un Xplorer recién salido del horno como tú (¡egoísta!).

SALUDOS, PLANETARIOS

Marcos Paradinas (Alcorcón, Madrid)
¿Quién habla al Ocelot final del *Metal Gear Solid*: Ocelot y el tercer hermano o el presidente de los Estados "Arrejuntaos"?
Ocelot habla con quien le da la gana porque para eso paga la tarifa libre del Tele-Codec. No, en serio, el hombre incapaz de aplaudir habla, efectivamente, con un hermano de Solid que al parecer es presidente, pero no se sabe muy bien de que (a ver si va a serlo de la escalera…).
¿En *Warhammer: Dark Omen* salen las mismas razas que en el juego de miniaturas?
Pues sí, mira tú por donde.

NOTA DE REDACCIÓN: SI TU CARTA NO APARECE EN ESTE NÚMERO, NO DESESPERES; QUIZÁ HA LLEGADO DEMASIADO TARDE Y LA RESERVAMOS PARA EL SIGUIENTE.



© Francisco Fernández



© José Jiménez



© Jorge Arroyo



© Jorge Sevilla



TRUCOS SOLICITADOS


© Manuel Alejandro Pérez

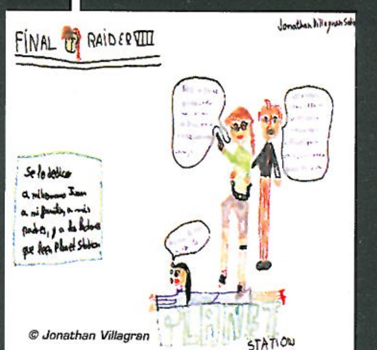
Este mes, entre otras cosas, os damos un truco para jugar con un zombi en el *Trick 'N' Snowboarders*. Nosotros no lo necesitamos porque con los cierres de revista que nos pegamos no nos extrañaría que de aquí a poco venga un sepulturero a la Redacción para "tomar medidas" al personal.

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS

Todas las clases
Introduce "**ALL EVENTS**" como nombre en la pantalla de inserción de nombre en el modo campeonato o después de finalizar una carrera.

Todos los circuitos
Introduce "**DIRT TRACKS**" como nombre en la pantalla de inserción de nombre en el modo campeonato o después de finalizar una carrera.

Modo espejo
Introduce "**OPPOSITE LOCK**" como nombre en la pantalla de inserción de nombre en el modo campeonato o después de finalizar una carrera. También puedes acceder a este modo si completas con éxito el campeonato. Entonces, elige "Race Settings" debajo de "Options" para acceder al modo espejo.



© Jonathan Villagran

G-POLICE 2

Munición infinita
Comienza un juego nuevo y mantén pulsado L1 + L2 + R1 + R2 +● en la pantalla de selección de armas. Si has entrado el código correctamente, escucharás un curioso sonido.

PUMA STREET SOCCER

Súper Estrellas
En la pantalla de título, cuando marque el mensaje 'Press Start', introduce el siguiente código: L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, L1. La opción de Súper Estrellas estará ahora desbloqueada en el menú principal. Selecciónala para ver los jugadores súper estrella. Para añadir cualquiera de estos jugadores a los equipos internacionales, selecciona las tácticas de equipo en los iconos del menú principal y reemplaza a tus jugadores con estos fuera de serie en la lista de la derecha.

Equipos extra
Después de introducir el código de las Súper Estrellas, introduce el siguiente en la pantalla de título, cuando marque el mensaje 'Press Start': L1, ×, ×, ▲, ×, ×, ▲, ×. En la pantalla de selección de equipo, ahora encontrarás tres equipos extra: Alpha Star, Bravo Star y Pixelstorm.

Campo de deportes Puma
En la pantalla de título, cuando marque el mensaje 'Press Start', pulsa L1 x7, R1. Esto te permitirá jugar en el campo de deportes de Puma.

RE-VOLT

Todos los circuitos
Introduce "**TRACKER**" como nombre. Pulsa ⇧ en la pantalla de selección de circuito para elegir entre correr en circuitos en modo espejo (M) o en circuitos en modo inverso (R). Si quieres, puedes volver a introducir otro nombre antes de comenzar una carrera.

Todos los coches
Introduce "**CARNIVAL**" como nombre. Si quieres, puedes volver a introducir otro nombre antes de comenzar una carrera.

SOUTH PARK

Todos los trucos activados
Introduce como password ZBOBBYBIRD para tener acceso a todos los trucos que hay en el juego.

Personajes extra en modo multijugador
Para activar a los personajes extra, introduce los siguientes passwords:
YLovemachine - Chef
Bcheckataco - Wendy
Sraft - Terrence
Pphaert - Phillip
Jhawking - Jed
Acheatingsbad - Mr. Macky
Delvislives - Officer Barbrady
Goutrange - Big Gay All
Mslapupmeal - Starvin Marvin
Vdorothysfriend - Mr. Garrison
Efishnchips - Pip
Qstaringfrog - Jimbo
Hkickme - Ike
Kallwoman - Ms. Cartman
Ngoodscience - Mephisto
Tmajestic - Alien Visitor

TRICK 'N' SNOWBOARDERS

Muy pocos son capaces de superar a Capcom cuando se trata de exprimir al máximo el filón de un juego exitoso. Sin ir más lejos, en este juego de *snowboarding*, gracias a nuestros trucos, podréis recorrer las vertiginosas pistas heladas ¡con Leon, Claire y un policía zombi de *Resident Evil 2*!

Personajes extra
En la pantalla principal, pulsa △, △, ×, ×, □, ○, □, ○. Para acceder a los nuevos personajes, pulsa L2 o R2 en la pantalla de selección de personaje.

Circuitos extra
Tras acabarte el juego, pulsa L1 mientras seleccionas un circuito para activar una nueva pista.

V-RALLY

Activar trucos
Cuando aparezca el logo de Infogrames en la pantalla en blanco de la introducción, pulsa rápidamente ⇧, ⇩, △ + ○. Aparecerán las palabras "Lock Off". Después de realizarlo, introduce cualquiera de los siguientes códigos para modificar el juego. Mantén pulsado el último botón (L1, R2, etc.) hasta que hayas seleccionado tu idioma, suelta todo y prepárate para correr.

Código	Efecto
⇦ +L1	Sin tiempo límite
⇦ +L2	18 circuitos estrechos extra
⇦ +R2	Te permite volver a empezar en el modo arcade
⇦ +L2+L2+R1+R2	Todos los trucos

Desbloquear todos los coches y circuitos
En la pantalla de progresión del juego pulsa: L1, R1, ⇦, ⇨, ⇦, ⇨, ⇧, ⇩, ⇧, ⇩, ×, × + Select. Si lo has hecho correctamente, oirás un pitido. Ahora, resalta una caja vacía y presiona × para conseguir ese coche o circuito.

STAR WARS: MASTERS OF TERÄS KÄSI

Mucha cabeza
Introduce el código del modo Midget: mantén pulsado ⇧ + × + Select al seleccionar a tu personaje, y déjalos apretados hasta que comience la lucha. Comienza el juego en el modo 'versus' como Thok. Obtén como mínimo una barra de poder, y presiona ⇩ x3, △ para realizar su movimiento especial del Crecimiento Gamorreano. Thok volverá a su tamaño normal, pero su cabeza será aún mayor que en el modo Cabezón.

TEST DRIVE 4X4

Fuera de carretera
Los programadores siempre están al acecho, deseosos de mostrar sus caras en todos sus juegos. Y éste, obviamente, no es ninguna excepción.

Ver a los programadores
En primer lugar, activa el truco para tener todos los coches y circuitos: en el menú principal, mantén pulsado Select y pulsa L1, ⇦, L2, ⇨, L2, ⇦, L1 x2. Selecciona entonces el circuito inverso de Mojave. Al principio de la carrera, date la vuelta y conduce en la dirección equivocada. Ve a la izquierda de la enorme duna de arena y continúa conduciendo, atravesando el falso muro trasero, para encontrar una cueva secreta. Conduce hasta el final para



ver un cartel de Accolade con todos los caretos de los programadores.

TRIPLE PLAY 2000

Cabezones y "batones"

Selecciona juego normal en el menú principal. En la pantalla de selección de equipo, pulsa ⇦, ⇨, ⇦, ⇨, ⇦, ⇨, ⇦,⇨,⇦, ⇨, ⇦, ⇨. Si ha funcionado, oirás algo así como "Triple Play Baseball". Cuando comiences un nuevo juego, los jugadores serán súper-cabezones y tendrán unos bates de tamaño considerable.

WWF ATTITUDE

Luchador sí, pero 'arreglao'

¿Cansado de tus viejos leotardos? Aquí te ofrecemos la manera de que cada luchador tenga tres vestidos más para ir arreglao, pero informal (y de paso, bastante hortera).

Vestidos alternativos

En la pantalla de selección de personaje, mantén pulsado L1, L2 o R2, y entonces pulsa X para seleccionar tu personaje. Cada botón te proporcionará ahora un vestido diferente.


© Jose Luis Soria

CÓDIGOS ACTION REPLAY

Nota: Excepto en los casos en que se indica lo contrario bajo el título, estos códigos —compatibles con varios cartuchos de trucos— han sido probados con las versiones inglesas de los juegos. Es posible que en las versiones españolas algunos de los códigos no funcionen.

LIBERO GRANDE

Jugador 1 con 30 goles
3668DAF8 5970

Jugador 1 no marca goles
3E68DAF8 595A

Jugador 2 con 30 goles
3E68DAFC 5970

Jugador 2 no marca goles
3668DAFC 595A

Ganar siempre el Player Challenge
86677A64 5959
86677A6C 8FDA
86677FAC C68A

Activar todos los desafíos
B657576E 595A
16629FA8 5C50

Activar los jugadores secretos
B6595756 595A
16649E60 5A59

ROLLCAGE

Todas las ligas, Yuri, y modo reverso
C1000000 4000
80010D30 FFFF

Modo Súper Turbo (Pulsa R2 + 5)
D4000000 0042
8015957E 6300
D4000000 0042
801596FE 6300
D4000000 0042
8015963E 6300
D4000000 0042
801597BE 6300

Cámara mareante
8009C068 0100

Cámara espiral
8009C064 0000
8009C066 0000

Armas infinitas
80159852 0X0X

Nota: Cambia las 'X' por los siguientes números:
1 Misiles teledirigidos, 2 Perforador, 3 Congelador, 4 Turbo, 5 Distorsión temporal, 6 Escudo, 7 Agujero de Gusanos

Coche invisible
80159B40 FFFF

Comenzar en la última vuelta
3009CBB8 00XX

Nota: Cambia las 'X' según el nivel de dificultad:
Fácil 03, Difícil 04, Experto 05

WCW NITRO

Energía infinita Jugador 1
76573848 D6AE
86735958 5C42

Energía infinita Jugador 2
76573848 D6AE
86735EB8 5C42

Tiempo infinito Jugador 1
76573848 D6AE
867359B0 595A

Tiempo infinito Jugador 2
76573848 D6AE
86735E10 595A

Cabezón-Manazas-MegaPies
365C8BF8 5957

Todos los rings
B669575C 595A
165C89B8 5959

Todos los personajes
B673575C 595A
165C8CEC 5959
B665575C 595A
165C8968 5959

WILD ARMS

RUDY

Energía infinita
86613200 785F

Energía al máximo
866132FE 785F

Puntos de magia infinitos
86613204 785F

Puntos de magia al máximo
86613202 785F

STR y ATT al máximo
86613208 5C37

VIT y DEF al máximo
86613206 5C37

SOR y MGR al máximo
8661320C 5C37

RES y FRY al máximo
8661320A 5C37

Suerte al máximo
86613218 5956

JACK;

Energía infinita
86613234 785F

Energía al máximo
86613232 785F

Puntos de magia infinitos
86613238 785F

Puntos de magia al máximo
86613236 785F

STR y ATT al máximo
8661323C 5C37

VIT y DEF al máximo
8661323A 5C37

SOR y MGR al máximo
86613240 5C37

RES y FRY al máximo
8661323E 5C37

Suerte al máximo
8661324C 5956

CECILIA;

Energía infinita
86613768 785F

Energía al máximo
86613766 785F

Puntos de magia infinitos
8661376C 785F

Puntos de magia al máximo
8661376A 785F

STR y ATT al máximo
86613770 5C37

VIT y DEF al máximo
8661376E 5C37

SOR y MGR al máximo
86613774 5C37

RES y FRY al máximo
86613772 5C37

Suerte al máximo
86613780 5956

WWF ATTITUDE

Puntos de creación infinitos
80069948 001E

0% en lista de movimientos
800626F4 0000

Jugador 1 energía infinita
D30EB260 0000
800EB260 0000
D30EB260 0000
800EB262 0000

Jugador 2 energía infinita
D30ED8CC 0000
800ED8CC 0000
D30ED8CC 0000
800ED8CE 0000

Jugador 3 energía infinita
D30EF6C4 0000
800EF6C4 0000
D30EF6C4 0000
800EF6C6 0000

Jugador 4 energía infinita
D30F29A0 0000
800F29A0 0000
D30F29A0 0000
800F29A2 0000

Jugador 1 sin energía
D20EB260 F264
800EB260 F264
D20EB260 F264
800EB262 000C

Jugador 2 sin energía
D20ED8CC F264
800ED8CCF264
D20ED8CC F264
800ED8CE 000C

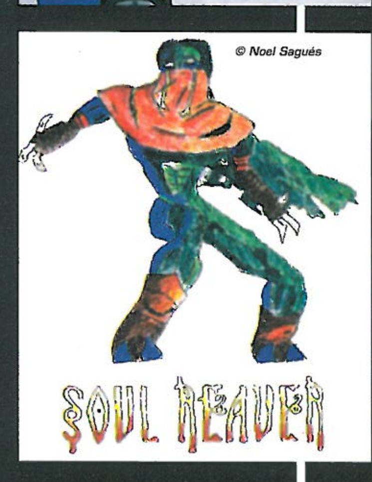
Jugador 3 sin energía
D20EF6C4 F264
800EF6C4 F264
D20EF6C4 F264
800EF6C6 000C

Jugador 4 sin energía
D20F29A0 F264
800F29A0 F264
D20F29A0 F264
800F29A2 000C

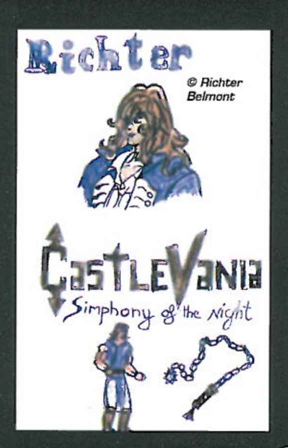
Acceder a todos los trucos, personajes y opciones
50000402 0000
800CB378 FFFF



© Victor Hernández



© Noel Sagués



© Richter Belmont

TRUCOS ÚLTIMA HORA

WIP3OUT
A la tercera va la 'E'

El juego de coches (por llamarlos de alguna manera) más futurista repite este mes en la sección con nuevos trucos.

TODOS LOS CIRCUITOS
En la pantalla de Opciones, entra en Configuración de Juego, y una vez dentro, en los Nombres Predeterminados. Introduce el nombre del jugador 1 como WIZZPIG. Si lo has introducido correctamente (usando 'End' como última letra), la pantalla se iluminará. Comienza ahora una carrera única y tendrás a tu disposición los 8 circuitos del juego.

TODOS LOS VEHÍCULOS
En la pantalla de Opciones, entra en Configuración de Juego, y una vez dentro, en los Nombres Predeterminados. Introduce el nombre del jugador 1 como AVINIT. Si lo has introducido correctamente (usando 'End' como última letra), la pantalla se iluminará. Comienza ahora una carrera única y tendrás a tu disposición los 8 vehículos del juego.

ACTIVAR LA CLASE PHANTOM
El tipo de carrera más difícil puede ser desbloqueada ahora con facilidad. En la pantalla de Opciones, entra en Configuración de Juego, y una vez dentro, en los Nombres Predeterminados. Introduce el nombre del jugador 1 como JAZZNAZ. Si lo has introducido correctamente, (usando 'End' como última letra), la pantalla se iluminará. Comienza ahora una carrera única y podrás correr en la clase Phantom.









JET RIDER
Como una moto... de agua

CÓDIGOS ESPECIALES
No hace falta que ganes un temporada entera en el nivel profesional para introducir los siguientes códigos. En lugar de eso, ve a la pantalla de Opciones y pon la dificultad en Professional y las vueltas por carrera en 6. Pulsa el botón Start para volver a la pantalla de título, y presiona rápidamente ○ x3, □, △ x2, □, △. Si ha funcionado, oirás un extraño sonido y verás un globo en el que pone 'Codes Enabled' ('Códigos Activados'). Ahora puedes introducir los siguientes códigos truquiles...

Súper agilidad
↓, ○, ←, L1, ←, →, ←, →

Resistencia cero
□, L1, △, →, L1, ↓, R2, △

Doblar los puntos de especialista
→, ↑, ○, L2, △, ○, R1, R2

Activar cámara *post-show*
△, ↓, □, △, L1, L1, R1, R1

Frenos aéreos
R1, R2, ←, L2, ↑, ○, ↑, ○

Como un cohete
△, ↓, ↑, L2, L2, ↑, ↑, ↑

Turbos infinitos
△, ○, →, R2, ↑, □, ↑, △

Carrera de hielo
↑, R2, R1, ←, L1, □, →, →

Modo 2 jugadores contra la máquina
○, □, R2, ○, △, L2, ←, ↑

G-POLICE 2
Está usted detenido

UNA DE PASSWORDS
En la pantalla de Opciones, selecciona Password para introducir cualquiera de estos códigos. De hecho, si introduces el código para el nivel 30, podrás escoger cualquier nivel para jugar en la pantalla principal.

2	OCTOPI	17	SHIRTS
3	BRAINS	18	APPLES
4	FINGER	19	GADGET
5	BANANA	20	TANUKI
6	JUNGLE	21	SALADS
7	VOODOO	22	DUFFCO
8	SQUEAK	23	PHONES
9	DUNDEE	24	ASSERT
10	TEAPOT	25	OXYGEN
11	BUTTER	26	JOYPAD
12	INDIGO	27	ACTIVE
13	STROUD	28	MENACE
14	ELIXIR	29	WINDOW
15	LIQUID	30	AGENDA
16	STAPLE		

DINO CRISIS (JAP)
Lagarto, lagarto

Para los más rezagados, os ofrecemos los trucos para la versión japonesa del magnífico juego que está a punto de aterrizar en nuestro país.

VESTIDOS ALTERNATIVOS
Completa el juego para conseguir los trajes del Ejército y de Batalla. Completa el juego una segunda vez para conseguir el traje Antiguo.

SÚPER ARMA
Completa el juego tres veces (consiguiendo los tres finales distintos) para obtener el súper lanzagranadas con munición infinita.

OPERACIÓN ESPECIAL
Completa el juego sin utilizar ninguna continuación.





O.D.T.
Fastí. Diá. T.

Justo cuando creíamos que se habían acabado los trucos para este regular juego, acaba de aparecer otro bastante interesante.

CINCUENTA VIDAS
Mientras juegues, pulsa Start para pausar el juego. Presiona entonces △, ↑, ○, →, Select, n. Oirás un curioso sonido, acompañado de una espectacular subida del número de vidas hasta 50.

Jade Cocoon















en diciembre... ¡por fin a la venta!

















Killer Loop





NETAC, SL Zamora, 68 08018 Barcelona
Tel. 93-485 45 53 / Fax: 93-300 91 10
netac@passwordsta.es / www.interact-spain.com

NÚMEROS ATRASADOOS

¡CORRE, QUE SE ACABAN!

CONSULTA EN ESTA PÁGINA QUÉ GUÍAS HEMOS PUBLICADO EN CADA PLANET Y, SI DESEAS RECIBIR ALGÚN NÚMERO ATRASADO, ¡LLAMA CUANTO ANTES AL 93 654 40 61 Y PÍDELO!



1 Tekken 3, Ghost in the Shell, Sentinel Returns, Breath of Fire III, Point Blank, Blasto, Blast Radius, Batman & Robin, Wreckin' Crew y TOCA Touring Car Championship

2 ¡AGOTADO! Ninja (1ª parte), Tenchu, Mortal Kombat 4, Victory Boxing 2, Duke Nukem TTK, C&C Retaliation, Moto Racer 2, Mediev, WWF Warzone (1ª parte), Bio Freaks, Breath of Fire III (2ª parte) y Bomberman World

3 ¡AGOTADO! Tomb Raider III (1ª parte), Spyro the Dragon, Rogue Trip, Unholy War, Grand Theft Auto, Resident Evil, Bust A Groove, Fórmula 1 98, Madden NFL '99, Ninja (2ª parte) y WWF Warzone (2ª parte)

4 Tomb Raider III (2ª parte), ODT, TOCA 2 Touring Cars, Cool Boarders 3, Crash Bandicoot 3: Warped, Actua Soccer 3, FIFA '99, Michael Owen's WLS '99, Soul Blade

5 Wild Arms (1ª parte), Rival Schools, Apocalypse, NBA Live '99, Heart of Darkness, TOCA 2 (2ª parte), Crash Bandicoot 3: Warped (2ª parte), Tomb Raider III (3ª parte), Hércules y Comparativo volantes PSX

6 Reportaje Metal Gear Solid (análisis + avance guía) C3 Racing, Constructor, Street Fighter Alpha 3, WCW/NWO Thunder, Croc, Devil Dice, Wild Arms (2ª parte) Preview Ridge Racer Type 4

7 Metal Gear Solid (2ª parte), Reportaje *Juegos de terror*, Populous: El Principio, Reportaje *Los mejores juegos*, The Granstream Saga, Akuji the Heartless, Tomb Raider II (1ª parte), Alundra (1ª parte)

8 Driver,Street Fighter Alpha 3, Ridge Racer Type 4, Rollcage,Metal Gear Solid (3ª parte) Gex: Deep Cover Gecko, Civilization II, MSH vs. SFTomb Raider II (2ª parte), Alundra (2ª parte)

9 Need for Speed IV: Road Challenge, Rollcage (2ª parte), Warzone 2100, Darkstalkers 3, Gex: Deep Cover Gecko (2ª parte), KKND: Krossfire, Tomb Raider II (2ª parte), Alundra (3ª parte). Reportaje E3.

10 Driver, Hard Edge, Gran Turismo, Asterix, Diver's Dream, Anna Kournikova's Smash Court Tennis, Tomb Raider II (4ª y última parte). Reportajes especiales: Carne píxels y juegos de vídeo; Play en la playa.

11 Driver (2ª parte), Ape Escape (1ª parte), Trap Runner, Grand Theft Auto: London, C&C: Red Alert, Broken Sword 2, Tomb Raider (1ª parte). Reportaje especial: Entre pistolas anda el juego.

12 Guías de: Silent Hill, Syphon Filter, V-Rally 2, Ape Escape (2ª parte) y Tomb Raider (2ª parte). Reportaje especial: El rol que viene de Japón. Primera crónica de la feria londinense ECTS.

13 Guías: Soul Reaver, Croc 2 (1ª parte), WWF Attitude, Silent Hill (2ª parte), Medievil y Tenchu. Reportaje especial: feria londinense ECTS. Reportaje especial: ¡1 año de PlanetStation!

FINAL FANTASY VII Monográfico especial: la guía más completa de *Final Fantasy VII* jamás publicada en España. Todas las áreas e ítems secretos, las mejores estrategias, guía práctica para dominar la materia y muchas cosas más

RESIDENT EVIL Monográfico especial: la saga *Resident Evil*, paso a paso. Les chupamos toda la sangre a *Resident Evil 2* y *Resident Evil:* trucos, tácticas, secretos y la guía definitiva de ambos títulos.

TOMB RAIDER Monográfico especial: Las tres aventuras de Lara Croft, *Tomb Raider I, II y III*, paso a paso. Con todos los mapas y secretos para completar la saga. ¡La mejor guía que puedes encontrar!

Las revistas se venden al precio de portada (495 pesetas) + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibir la/s revista/s.



Cuenta atrás

ovedades bombazos lo que vendrá novedades bombazos lo que vendrá novedades bomb

EDITOR	DESARROLLADOR	DISTRIBUIDOR
NOVIEMBRE		
South Park Luv Shack	Acclaim	Acclaim
FIFA 2000	EA Sports	Electronic Arts
Nascar 2000	EA Sports	Electronic Arts
Knock Out Kings 2000	EA Sports	Electronic Arts
Supercross 2000	EA Sports	Electronic Arts
WCW MAYHEM	EA	Electronic Arts
Xena	Universal	Electronic Arts
NBA 2000	EA Sports	Electronic Arts
Ciber Tiger	EA Sports	Electronic Arts
Road Rash 3D Platinum	EA Sports	Electronic Arts
Dune 2000	EA Westwood	Electronic Arts
Need for Speed III Platinum	EA Studios	Electronic Arts
Theme Hospital Platinum	EA Bullfrog	Electronic Arts
UEFA Striker	Rage Software	Infogrames
Millennium Soldier-Expendable	Rage Software	Infogrames
Los Pitufos	Infogrames	Infogrames
EPGA Golf	Gremlin	Infogrames
Wu Tang - Taste the Pain	Activision	Proein
Worms Armagedon	Hasbro	Proein
Extreme 500	THQ	Proein
Prince Naseem Boxing	Codemasters	Proein
Action Man	Hasbro	Proein
Missile Command	Hasbro	Proein
Music 2000	Codemasters	Proein
Shao Lin	THQ	Proein
NBA Basketball 2000	Activision	Proein
NHL Championship 2000	Activision	Proein
Vigilante 8, The Second Offence	Activision	Proein
Pool	Codemasters	Proein
TOCA 2 Platinum	Codemasters	Proein
Official Formula 1 Racing	Eidos	Proein
Tomb Raider IV	Eidos	Proein
Urban Chaos	Eidos	Proein
Spec Ops	Take 2	Proein
Thrasher	Take 2	Proein
MTV Snowboarding	THQ	Proein
Crash Team Racing	Naughty Dog	Sony
Tarzan	Disney	Sony
Rising Zan	AgeTec	Virgin
Dino Crisis	Capcom	Virgin
Billares	Awesome Developments	Virgin
Running Blade	Konami	Konami
Hell Night	Konami	Konami

EDITOR	DESARROLLADOR	DISTRIBUIDOR
DICIEMBRE		
Armorines	Acclaim	Acclaim
South Park Rally	Acclaim	Acclaim
24 horas de Le Mans	Eutechnyx	Infogrames
Demolition Racer	Pitbull Syndicate	Infogrames
Nightmare Creatures 2	Activision	Proein
Fighting Force 2	Eidos	Proein
Urban Chaos	Eidos	Proein
Thrasher	Take 2	Proein
Glover	Hasbro	Proein
Qbert	Hasbro	Proein
Panzer General III Assault	The Learning Co.	Proein
Bugs Life Activity Center	SCEE / Disney	Sony
Disney Magical Tetris	SCEE / Disney	Sony
Barbie Race & Ride	SCEE / Mattel	Sony
Supercross 2000	EA Sports	Electronic Arts
El Mañana Nunca Muere	MGM	Electronic Arts
Medal of Honor	Dreamworks	Electronic Arts
Warpath	Dreamworks	Electronic Arts
AÑO 2000		
Gran Turismo 2	SCEI	Sony
ISS Pro Evolution	Konami	Konami
X-Men	Activision	Proein
Colin McRae 2	Codemasters	Proein
Project "Little B's"	Codemasters	Proein
Commandos 2	Eidos	Proein
Fear Factor	Eidos	Proein
Olimpycs	Eidos	Proein
Resident Evil 3	Eidos	Proein
Saboteur	Eidos	Proein
UEFA Champions League 2000	Eidos	Proein
Max Payne	Eidos	Proein
Railroad Tycoon II	Take 2	Proein
Spec Ops	Take 2	Proein
Mighty Hits	JVC	Virgin
Renegade Racers	Promethean Designs	Virgin
Caesars Palace 2000	Interplay	Virgin
Baldur's Gate	Bioware	Virgin
Earthworm Jim 3D	Vis Interactive	Virgin
Marvel Vs Capcom	Capcom	Virgin
Misadventures of Tron	Capcom	Virgin
Viva European S.League	Virgin Interactive	Virgin

Aunque todavía quedan unos meses para que salga al fin la esperada PlayStation 2 (en Japón, eso sí), en PlanetStation ya vamos calentando motores con los títulos más prometedores. Pero mientras esperáis hasta poder disfrutar de la nueva bestia parda de Sony, os podéis ir haciendo una idea de cómo serán los próximos lanzamientos para nuestra gris de siempre. Beat'em-ups como Ehrgeiz o Wu-Tang, o aventuras como Discworld Noir aseguran que la querida 32-bit gris todavía tiene mucha guerra que dar.

acceso directo

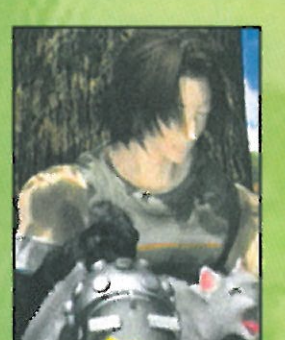




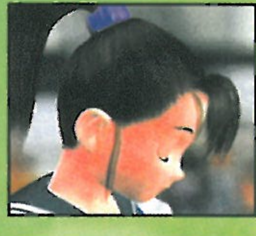


LA BATALLA *FINAL*

EHRGEIZ









Desarrollador: **Dream Factory**
Editor: **Square**
Distribuidor: **Sony**
Lanzamiento: **Navidades**

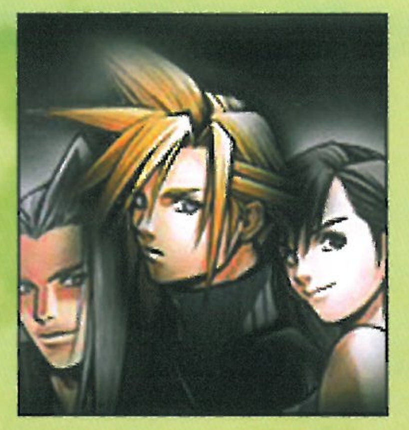
Increíble pero cierto. Cuando creíamos que las posibilidades de ver una versión PAL de *Ehrgeiz* eran las mismas que las de Toshack de acabar la temporada en el Real Madrid, va Sony y publica este beat'em-up de Square en Europa. Por si algún lector todavía no lo sabe, el mayor aliciente de *Ehrgeiz* reside en la inclusión de luchadores tan queridos por el público *playstationero* como Sephirot, Cloud, Tifa, Vincent o Yuffie. No, no es que el Cola-Cao que tomasteis esta mañana esté caducado: hay varios personajes de *Final Fantasy VII* disponibles para luchar en este juego.

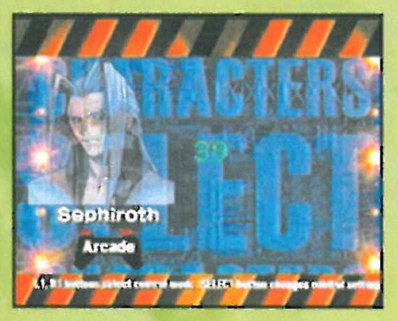
Ergheiz tiene bastantes puntos en común con otro beat'em-up de Square que recordarán los aficionados más veteranos de la Play, llamado *Tobal Nº 1*. Ambos juegos permiten al jugador moverse a sus anchas por el escenario, a diferencia de juegos de corte clásico como *Tekken* en los que la lucha se desarrolla sobre un rígido eje en el que el jugador sólo puede desplazarse de izquierda a derecha.



A la derecha Sephirot huye del terrible ataque del Arrechucho Intestinal Post-fabada.







Por otro lado, los gráficos cumplen la papeleta con unos personajes correctamente diseñados, escenarios de dimensiones considerables y un motor de juego realmente suave. Sin embargo, no se puede negar que a nivel visual *Ehrgeiz* puede resultar demasiado sencillo de cara a los usuarios más exigentes.





Lo que está claro es que los más fieles seguidores de Cloud y compañía no dudarán en echarle el guante a este título (aunque las comparaciones sean odiosas ¿a algún fan de Son Goku le ha importado alguna vez que algunos juegos de *Dragon Ball* no lleguen al nivel mínimo de calidad?). Pero lo mejor es que, si *Ergheiz* ha llegado a estos lares, existe la esperanza de que otras joyas de Square, como *Parasite Eve* o *Final Fantasy Anthology*, caigan (¡por fin!) en nuestras manos.

MINI-ROL

Uno de los grandes alicientes de *Ehrgeiz* es su subjuego de rol bautizado como *The Forsaken Dungeon*. Aunque este modo de juego no es el colmo de la sofisticación (la mayor parte del tiempo te la pasarás aporreando el botón de ataque), sí que hay elementos típicos de los RPG —armas, armaduras e ítems— y da un mínimo de diez horas de juego a los usuarios más hábiles (no es el caso de nuestro directorzuelo Drako, que aún no ha logrado salir de la *intro* de *Final Fantasy VIII*). Por si esta incursión rolera fuera poco, este título de Square también incluye cuatro mini-juegos la mar de entretenidos, entre los que destaca una curiosa versión del popular juego de tablero *Othello*.





DONDE PEGAN TRES, PEGAN CUATRO

WU-TANG: SHAOLIN STYLE

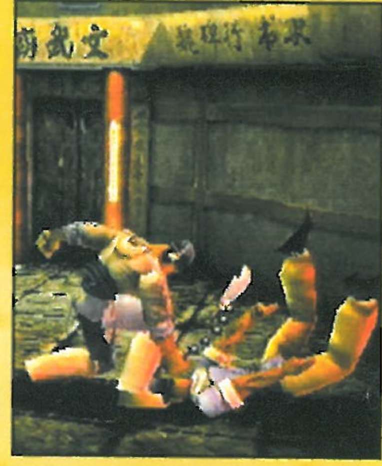
Desarrollador:	**Paradox**
Editor:	**Activision**
Distribuidor:	**Proein**
Lanzamiento:	**Noviembre**

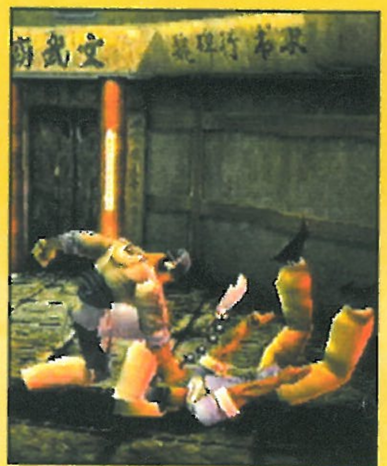
Wu-Tang: Shaolin Style puede ser la respuesta a las plegarias de aquellos que quedaron profundamente decepcionados por la suerte que corrió *Thrill Kill* (ya sabéis, ese título que fue cancelado por ser más violento que quedarse encerrado en un ascensor junto a Mar Flores y el Conde Lecquio). En este juego de Activision encontraréis lo que muchos ansiábamos: peleas de kung-fu a cuatro jugadores ideales para decidir quién paga las pizzas que encargamos en la Redacción. Además, para regocijo de los que disfrutaban con las disecciones de ranas en la clase de ciencias naturales, es más que probable que la versión final del juego incluya hectolitros de sangre y *fatalities* al más puro estilo *Mortal Kombat*.

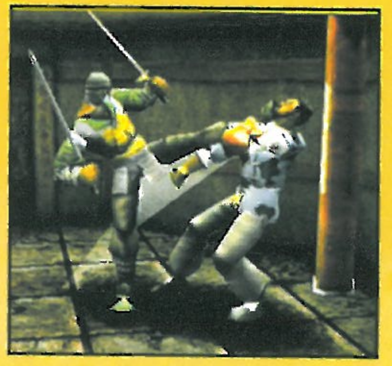
Os garantizamos que los graficos del juego están más que bien, que el motor 3D es capaz de mover a cuatro personajes simultáneos sin un atisbo de ralentización y que los efectos de sonido parecen sacados de una entrañable película de artes marciales de Hong Kong. Aunque es cierto que *Wu-Tang* no nos ha dejado con la boca abierta, sí que ha sido una agradable sorpresa encontrar tanta calidad en un título tan poco publicitado como éste.

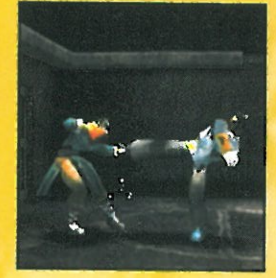
Para convertiros en unos maestros de las artes marciales en este juego deberéis mejorar vuestras habilidades, superando una a una las 36 salas que representan los 36 puntos vitales del cuerpo humano. Por lo que hemos visto, aunque el factor primordial de cada prueba es básicamente el mismo (derrotar a los contrarios), los programadores han intentado dar a cada sala un toque especial para evitar que el juego se haga excesivamente repetitivo. Lo mismo podemos luchar contra un equipo de tres contrincantes, que pelear contra un maestro del combate ayudados por un compañero manejado por la máquina. Vamos, que aunque el modo para un jugador cumple con creces, queda a años luz de la inagotable fuente de diversión que es el modo Arena para cuatro jugadores.











"¿Cómo te atreves a venir a esta disco con calcetines blancos? ¡Toma castaña!







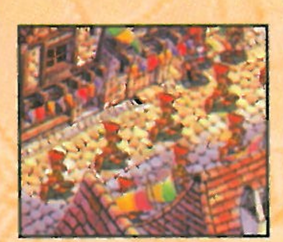
PERO, ¿QUIÉNES SON ESOS TIPOS?

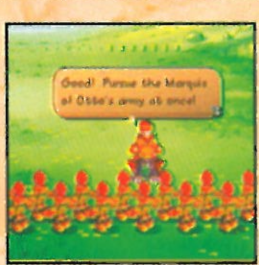


Los protagonistas de este *beat'em-up* de Activision son, ni más ni menos que *Wu-Tang Clan*. Por supuesto, no se trata de un club de adictos al Tang de limón, sino de uno de los grupos de rap más importantes que han aparecido en la década de los 90. Podréis seleccionar a los principales miembros del clan (RZA, Genius, Ghostface Killah, Inspectah Deck, Raekwon, Master Killa, U-God, Ol' Dirty Bastard y Method Man), además de algún que otro luchador oculto. Si queréis entrar con buen pie en la música y la fantasía oriental del grupo, os recomendamos su fantástico disco de debut *Enter The Wu-Tang: 36 Chambers*. Tenéis nuestro permiso para utilizar esta información para luego chulear ante vuestras novias de conocimientos musicales. Si es que somos de un bueno...

ROL HECHO A MANO

SAGA FRONTIER 2







Desarrollador: Square
Editor: Square
Distribuidor: Sony
Lanzamiento: Principios del 2000

Cuando uno habla de un juego de rol de Square enseguida le vienen a la mente espectaculares secuencias de vídeo, enormes escenarios renderizados y batallas llenas de espectaculares invocaciones trufadas de increíbles efectos de luz. Esta imagen, que ha cuajado principalmente entre el público occidental gracias a los últimos capítulos de *Final Fantasy*, queda totalmente fuera de lugar con *Saga Frontier 2*. Aún corriendo el riesgo de parecer unos nostálgicos carrozas (nenitas, los juramos que aquí ninguno llega a los 30!), no tenemos más remedio que admitir que los excelentes gráficos dibujados *a la acuarela* de este juego nos han robado el corazón. Es toda una gozada pasearse por los sencillos y, a la vez, bellos paisajes 'hechos a mano' de *Saga Frontier 2*, sin apenas toparte con un polígono que te recuerde que estamos en la época de los motores 3D y las texturas a tutiplén.









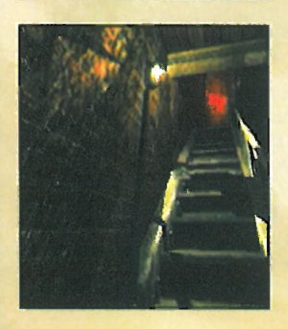
Dejando a un lado los gustos estéticos, este título de los maestros de Square tiene todos los números para gustar a los roleros más curtidos del país gracias a su historia *multilineal* que da al jugador una grata sensación de libre albedrío (aunque en esta ocasión se han evitado los excesos del primer *Saga Frontier*, en el que se tenía la impresión de estar constantemente perdido). Los combates también tienen su gracia, ya que dan pie a la estrategia de equipo pero quizá su lentitud repela a los principiantes en el género.

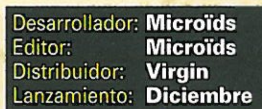
DE AVENTURAS

L'AMERZONE








Desarrollador: Microïds
Editor: Microïds
Distribuidor: Virgin
Lanzamiento: Diciembre

Después de echar un primer vistazo a *L'Amerzone*, una aventura gráfica en primera persona, no podemos más que echarnos a temblar. El juego recuerda inevitablemente a esos somníferos en forma de videojuego con los que Cryo Interactive nos ha premiado últimamente, como *Atlantis: The Lost Tales* o el más reciente *Versalles*. Al igual que estos, el título de Microids utiliza un sistema muy parecido a la técnica Omni 3D de Cryo





como medio de exploración. Es decir, en todo momento nos moveremos por pantallas estáticas que permiten una vista panorámica de 360°, elemento imprescindible ya que tendremos que mirar hasta el último rincón de los escenarios en busca de pistas.

Pero al contrario que los anteriores títulos, *L'Amerzone* no tiene la pretensión de ser una enciclopedia interactiva con juego incluido. Cuenta con los ingredientes clásicos de las buenas aventuras gráficas: multitud de lugares que explorar, toneladas de objetos con utilidades insólitas y una muchedumbre de personajes que no tienen otra cosa que hacer en la vida que echarse unas charlas con el protagonista. Con una banda sonora y unos escenarios





preciosistas, además de unos efectos sonoros muy realistas (pero eso sí, más escasos que el pelo en la cabeza de algunos de nuestros redactores), *L'Amerzone* promete ser una buena adquisición navideña para los amantes de este tipo de aventuras.

SABOR A CLÁSICO

DISCWORLD NOIR

Desarrollador: **Perfect Entertainment**
Editor: **GTI**
Distribuidor: **Virgin**
Lanzamiento: **Noviembre**

A pesar del éxito que obtuvieron las versiones para PC, los dos juegos basados en las hilarantes novelas de Terry Pratchett –*Discworld I* y *II*– no llegaron a cuajar entre el público de PlayStation. Contaban con jocosos personajes, historias que rozaban el surrealismo más desternillante (¿puede morir la mismísima Muerte?) y una genial ambientación. Pero unos tiempos de carga eternos como el mandato de Jordi Pujol, un desarrollo lento y el propio concepto de juego (nuestra Play no nació para jugar a aventuras gráficas) le quitaron lustre, brillo y esplendor a estos títulos. Y precisamente brillo es lo que le falta a la oscura tercera parte de MundoDisco, *Discworld Noir*, que ha cambiado la cómica ambientación anterior por otra más propia del cine negro y las películas de Humphrey Bogart.

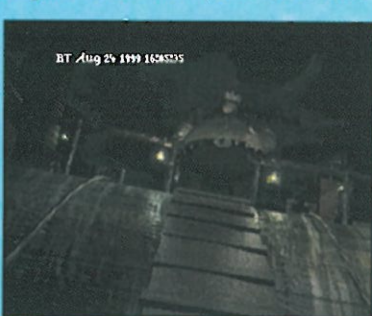


TÓCALA OTRA VEZ, LEWTON

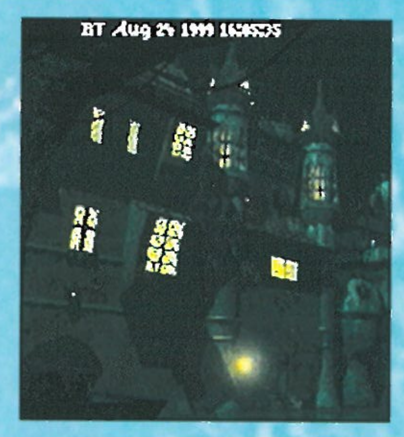
En *Discworld Noir* encarnaremos a Lewton, un investigador privado que después de ser un flamante vigilante de la ciudad, los malos vicios y las malas compañías le convirtieron en un fracasado detective de tercera regional. Como en todo clásico del cine negro que se precie, esta situación cambia cuando una misteriosa y elegante *femme fatale* (Marlene Dietrich a su lado es más inocente que Heidi en su primera comunión) le encarga que encuentre a su ex-amante Mundi a cambio de una cuantiosa suma. A partir de ahí, tendremos que explorar cada rincón de la ciudad de Ankh-Morpork a la caza de pistas que nos ayuden a desvelar lo que en principio se plantea como un caso fácil.

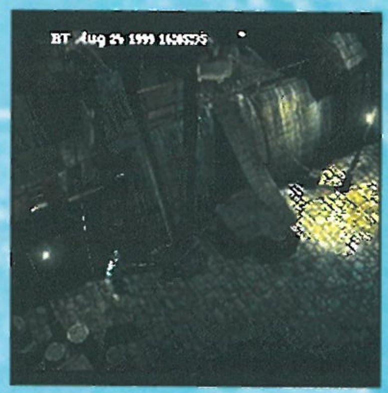
A pesar de este cambio radical en la ambientación respecto a las anteriores entregas, los seguidores de MundoDisco enseguida reconocerán, tanto en los personajes como en los diálogos, el ingenioso humor que caracteriza a la saga. Desde Horst y Al Khali, una extraña pareja formada por un troll y un enano, hasta el histriónico inventor Leonard da Quirm, la mayoría de los seres que encontremos a lo largo del juego asegurarán más de una carcajada a los aventureros de pro.

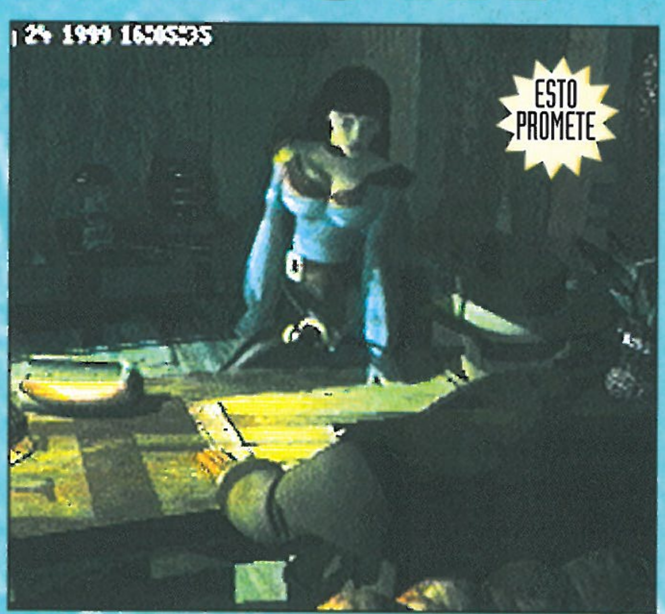
Visualmente, el juego es mucho más sobrio y elegante que los anteriores, utilizando escenarios renderizados en lugar de fondos caricaturescos. Asimismo, el protagonista ha pasado de ser un dibujo animado a personaje poligonal cuidado hasta el mínimo detalle. Lamentablemente, los únicos elementos que todavía no han cambiado son los tiempos de carga (por ahora hemos pasado más tiempo viendo pantallas de carga que el propio juego) y el indomable puntero para interactuar con el entorno (capaz de crispar los nervios a cualquiera). Esperamos que en la versión definitiva se arreglen estos pequeños detalles si no quiere acabar teniendo un futuro tan negro como su título.

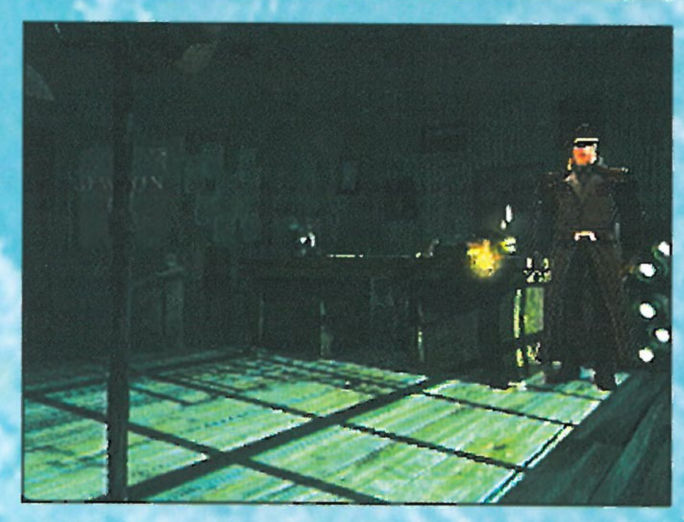












El Tyrant de Resident Evil 2 hace de detective privado a horas libres.

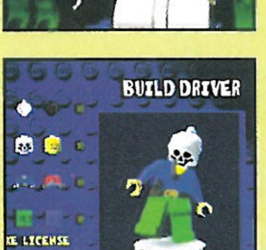


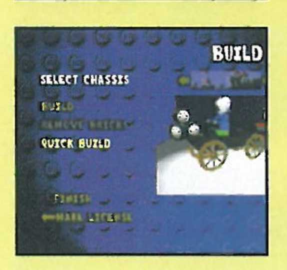
En un puertooo italianooo vive nuestro amigo Lewtoooon...

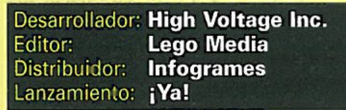
¡MENUDA PIEZA!

LEGO RACERS







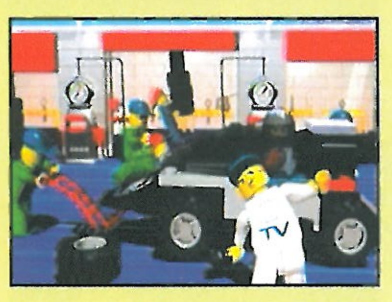


Desarrollador: **High Voltage Inc.**
Editor: **Lego Media**
Distribuidor: **Infogrames**
Lanzamiento: **¡Ya!**

Al igual que *Speed Freaks* o *Crash Team Racing*, *Lego Racers* nos pondrá al volante de extraños cacharros para echar unas carreras al más puro estilo *Super Mario Kart*. La principal característica de este título es que tanto los vehículos como los corredores están formados por piezas de Lego, con lo que podremos hacer el bestia, montar y desmontar cuanto queramos nuestros automóviles con la ventaja de que luego no tendremos que recoger nuestra habitación.

Los circuitos que recorreremos están basados en los mundos que esta cuadriculada compañía ha ido sacando a la venta: bases espaciales, castillos medievales o barcos piratas. En estos escenarios poligonales (MUY poligonales, teniendo en cuenta que tanto las pistas como los coches están formados por ladrillos Lego) tendremos que enfrentarnos a cinco pilotos, a cada cual más extraño. Desde un carromato medieval hasta un vehículo lunar, todos





con la característica de ser más rígidos que las pestañas de Marujita Díaz. Teniendo en cuenta que es un título dedicado exclusivamente al público infantil (y a esos padres que 'en teoría' compran el juego para sus hijos, y luego no se despegan del mando ni





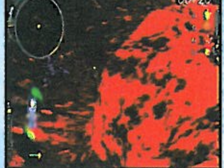
con agua caliente) tanto la jugabilidad como la parte técnica son bastante simplonas. Esperamos que la versión definitiva mejore estos aspectos para que a los jugadores un poco más exigentes *Lego Racers* no les parezca un auténtico ladrillo de Lego.

INSTRUCTIVO Y CONSTRUCTIVO

LEGO ROCK RAIDERS





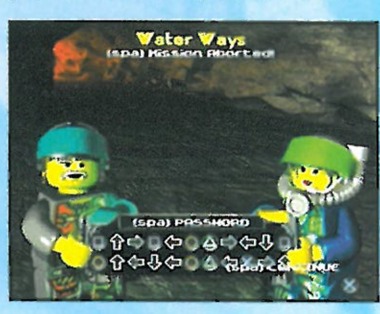




Desarrollador: **Lego Media**
Editor: **Lego Media**
Distribuidor: **Infogrames**
Lanzamiento: **¡Ya!**

Los muñecos y construcciones de Lego entran en el mundo de PlayStation por partida doble, gracias a un par de títulos de géneros muy diferentes. Mientras que *Lego Racers* (interesados en él, busquen la previa en esta misma página. Gracias.) es un simulador de carreras, el título que nos ocupa, *Lego Rock Raiders*, pretende ser un juego de estrategia especialmente pensado para los más pequeños.

Bajo nuestras órdenes tendremos a un grupo de muñecos exploradores, miem-





bros de una estación de recursos geológicos sin combustible, en busca de una misteriosa fuente de energía contenida dentro de cristales espaciales (lo que hay que inventar para ponerse delante de nuestra Play a echarse unas partidas...). Como no hay gasolineras espaciales cerca, nuestra misión consistirá en conseguir la energía necesaria para que nuestra estación funcione. Al principio tendremos que seleccionar un miembro de nuestra tripulación para examinar la superficie del planeta, teniendo en cuenta que cada uno cuenta con sus propias ventajas: desde conseguir que determinados vehículos



vayan más deprisa, hasta la capacidad de manejar artilugios especiales.

La versión previa que ha llegado a la Redacción, aunque todavía no está acabada, ha sido suficiente para demostrar que *Lego Rock Raiders* es plenamente fiel al espíritu del juego de construcción en el que está basado. Es decir: los personajes son auténticas miniaturas apenas visibles y tanto los vehículos como los enemigos se mueven como si realmente estuvieran construidos con cuatro ladrillos. Si la versión definitiva no subsana estos detalles, os aseguramos que jugar con las piezas de Lego reales será mucho más divertido.

DISNEY MUEVE FICHA

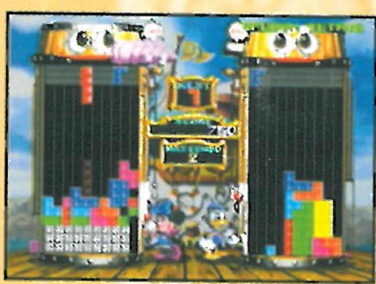
MAGICAL TETRIS CHALLENGE

Desarrollador: **Disney Interactive**
Editor: **Capcom**
Distribuidor: **Virgin**
Lanzamiento: **Navidades**















En un alarde de imaginación, Capcom ha juntado dos de las licencias más veteranas en el mundo de los videojuegos: los personajes de Disney y las piezas de *Tetris*, juntos en un mismo título. No esperéis grandes sorpresas en *Magical Tetris Challenge*. Se trata del mismo juego de siempre en el que, como en el bingo, deberemos hacer una línea tras otra (si a estas alturas te hemos de decir cómo funciona *Tetris*...¿qué haces con una revista de videojuegos entre las manos?). Para amenizar las caídas de las fichas, contaremos con la actuación estelar de los personajes de Disney.

En el papel de protagonistas de la historia (sí, habéis leído bien, un *Tetris* con historia), Mickey, Minnie, Donald y Goofy deberán completar unas misiones determinadas. Desde fabricar pasteles y galletas, hasta trabajar en una granja o encontrar antiguas piedras, todos estos apasionantes retos se conseguirán de la misma manera: pasar una y otra pantalla al estilo tradicional *Tetris*. Además, para los que deseen jugar al clásico sin necesidad de calentarse la cabeza con historias *made in* Disney, el juego dispondrá de un modo de juego interminable con el que poner a prueba nuestra habilidad y paciencia hasta que llenemos la pantalla de fichas o apaguemos la consola, lo que ocurra primero. Los que no pudieron disfrutar de *Tetris Plus* para PlayStation, estas navidades podrán jugar con esta enésima versión del juego de puzzles por antonomasia.

SHERROL HOLMES

VAGRANT STORY

Desarrollador: **Square**
Editor: **Square**
Distribuidor: **¿Sony?**
Lanzamiento: **Ni en Japón está**





Square, no contentos con coronarse como reyes del mercado con la serie *Final Fantasy*, contraatacan con *Vagrant Story*, otro juego de rol que tiene pinta de hacer historia. Ambientado en el medievo europeo, *Vagrant Story* puede vanagloriarse de tener uno de los mejores apartados visuales vistos en RPG alguno, gracias a unos gráficos generados completamente en tiempo real sólo comparables a los de joyas como *Metal Gear Solid*. Este título contará con personajes muy realistas diseñados por Akihico Yoshida (el cual ya participó en el juego *Final Fantasy Tactics*), que se verán inmersos en una apasionante trama detectivesca. El protagonista, Ashley Riot, deberá investigar la extraña muerte del marqués de Bardorba, siguiendo la pista de aquellos que están relacionados con el caso (los juramos que nosotros estábamos cerrando un número de Planet aquella noche!).

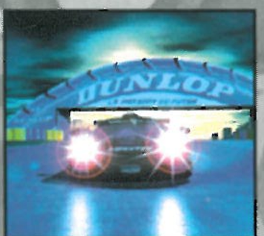


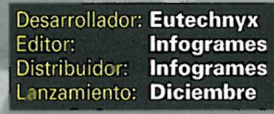
Lo que hace diferente a *Vagrant Story* es que cuenta con elementos muy típicos de los juegos de rol clásicos de tablero. Por ejemplo, en la batalla, los personajes tienen seis puntos críticos (brazo derecho, brazo izquierdo, cuerpo, piernas, cuello y cabeza) con una barra de energía propia, y además las magias se obtienen a través de libros de hechizos (en la Edad Media por lo visto no existía la línea caliente de Aramís Fuster). ¿Volverán a hacer temblar los cimientos del videojuego los magos de Square?



LA MADRE DE TODAS LAS CARRERAS

LAS 24 HORAS DE LE MANS





Desarrollador: **Eutechnyx**
Editor: **Infogrames**
Distribuidor: **Infogrames**
Lanzamiento: **Diciembre**









Desde 1923, la carrera de las 24 horas de Le Mans es para el automovilismo como la cabra para la legión o Georgie Dann para las canciones veraniegas: todo un símbolo. Por ello Infogrames, está a punto de sacar al mercado un juego en el que podremos participar en esta agotadora prueba de resistencia. En *Las 24 Horas Le Mans* tendremos la oportunidad de ponernos a los mandos de los más avanzados vehículos de carreras. Nuestro objetivo es tan sencillo como dar vueltas sin parar por el mítico circuito francés hasta que finalice el tiempo de la competición. Como los más astutos ya sabréis (y los menos también, ¡que tampoco es tan difícil, caray!) el corredor que más vueltas dé, descorchará la botella de champán y se proclamará ganador. Si nos cansamos de ver siempre el mismo paisaje , el juego ofrece también la opción de competir en un Campeonato Mundial de automovilismo dividido en las categorías de GT1, GT2 y prototipos. Visitaremos todo tipo de circuitos, regularemos aspectos de nuestro bólido para mejorar sus prestaciones y si causamos buena impresión a los jefazos de las escuderías competidoras, pronto recibiremos ofertas para cambiar de equipo. Por lo que hemos visto en la beta que ha llegado a nuestra Redacción, la sensación de realismo en la conducción está bastante bien conseguida aunque el nivel de detalle en los gráficos sea algo pobre. En todo caso, esperad a próximos números de PlanetStation para saber nuestra opinión definitiva.







SE REPARTEN CASTAÑAS

PRINCE NASEEM BOXING



Desarrollador: **Codemasters**
Editor: **Codemasters**
Distribuidor: **Proein**
Lanzamiento: **Para el 2000**



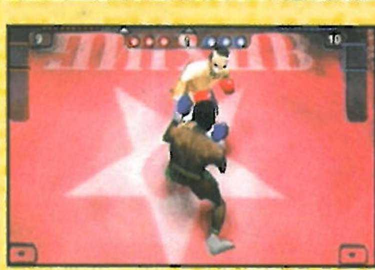


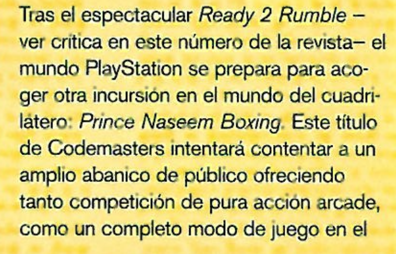
Tras el espectacular *Ready 2 Rumble* –ver crítica en este número de la revista– el mundo PlayStation se prepara para acoger otra incursión en el mundo del cuadrilátero: *Prince Naseem Boxing*. Este título de Codemasters intentará contentar a un amplio abanico de público ofreciendo tanto competición de pura acción arcade, como un completo modo de juego en el que podrás controlar toda la carrera de tu púgil favorito.

La versión que hemos visto del juego aún está lejos de estar acabada, por lo que suponemos que algunos fallos que deslucen el producto quedarán solventados. Los que más resaltan son la baja intensidad de los combates (la mayoría de los golpes se pierden en el aire como si fueran los consejos de un director, en especial si responde al nombre de Drako), y los resbaladizos pasos de los boxeadores (sin duda a la mujer de la limpieza se le cayeron tres botes de cera en el ring).

Al menos, los gráficos del juego sí que tienen un aspecto sólido y, aunque los luchadores no llegan al nivel de detalle de *Ready 2 Rumble*, sí que son mejores que la mayoría de juegos de boxeo que hemos visto. De todas maneras, la mayor aportación que hará *Prince Naseem Boxing* a este género es su detallado modo de simulación en el que podremos decidir aspectos como la dieta del boxeador, su calendario de combates o el entrenamiento a seguir.











Aún faltan cuatro meses para que PlayStation 2 irrumpa en el mercado pero, dada la expectación que ha generado la nueva máquina de Sony, no podemos resistir la tentación de enseñaros las primeras imágenes de sus juegos.

PLAYSTATION 2

TEKKEN TAG TOURNAMENT

NAMCO GOLPEA DE NUEVO



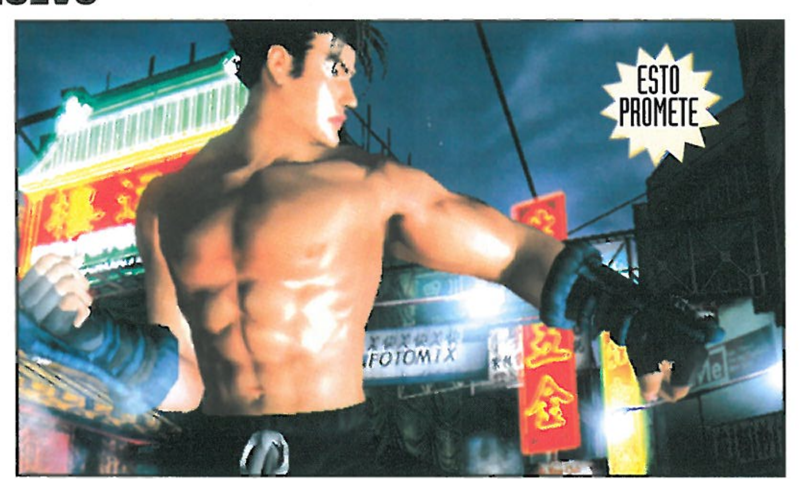
Desarrollador: **Namco**
Editor: **Namco**
Distribuidor: **Sony**

Ya hace unos meses que la recreativa de *Tekken Tag Tournament* está limpiando los bolsillos de muchos jugadores en salones recreativos de medio mundo. Evidentemente, Namco ha previsto la correspondiente conversión a formato doméstico (para PlayStation 2, eso sí), aunque no será exactamente igual que la máquina recreativa... ¡sino muchísimo mejor!

Básicamente, la versión arcade se podría bautizar como un *'Tekken 3 1/2'*, con una parte técnica poco mejorada respecto a su antecesor. A pesar de ello cuenta con algunos añadidos interesantes, como más personajes para jugar, la posibilidad de formar parejas para los combates y la inclusión de un quinto botón: el 'tag button'. Su principal función consiste en intercambiar nuestros dos luchadores en medio del combate. Al igual que en el *dreamcastero* juego de lucha *Marvel vs. Capcom*, cuando mandemos a descansar a un personaje bastante perjudicado (o sea, con más agujeros en la barra de energía que Mario Conde en sus cuentas fiscales), éste irá recuperando parte de la vida perdida.

La otra utilidad del 'tag' es que permite lanzar al contrario hasta el lugar donde se encuentra nuestro compañero, y –al estilo *Rival Schools*– realizar una llave conjunta bastante perjudicial para la barra de energía del adversario. Algunas parejas en concreto (King y Armor King, por ejemplo) cuentan con combos personalizados, así como pequeñas intros antes de cada combate; una de ellas la protagonizan Anna y Nina Williams, que tienen serias discusiones entre hermanas antes de liarse a mamporros.

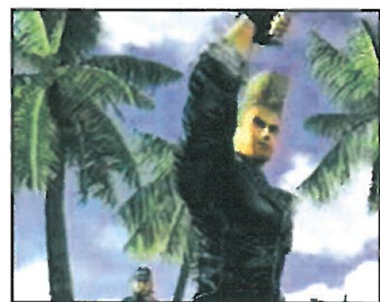
El número de luchadores en la recreativa es sensiblemente superior al del anterior título: al principio, contaremos con 20 personajes seleccionables –5 de ellos rescatados de *Tekken 2*– más 12 luchadores ocultos, todos ellos con un aspecto nuevo y mejorado.







"A ver si no levantamos tanto el sobaco que lo que se huele no es frescor del Caribe precisamente."





MÁS QUE UNA RECREATIVA EN TU CONSOLA

En el título para PlayStation 2 estarán incluidos todos estos elementos (hasta ahora sólo al alcance de los que frecuentan los salones recreativos)... y mucho más. Las mejoras más evidentes se notan sobre todo en la parte gráfica. Imaginaos a unos luchadores totalmente rediseñados, moviéndose por la pantalla con una calidad gráfica casi equiparable a la de los vídeos de *Tekken 3*.

Si a ello le sumamos los 'extras' que seguramente incluirá Namco en la versión consolera (recordad los subjuegos *Tekken Ball* o *Tekken Force*) y los posibles personajes inéditos (como pasó con Gon o con el Dr. Boskonovitch), *Tag Tournament* tiene bastantes números para convertirse en el mejor beat'em-up para consola... que no podremos disfrutar hasta el año que viene.

MUNCH'S ODDYSEE

VENTOSIDADES 3D

Desarrollador: **Oddworld Inhabitants**
Editor: **GTI**
Distribuidor: **GTI**

Tal como nos prometieron en su día Oddworld Inhabitants, la llegada de PlayStation 2 ha significado también la puesta de largo del proyecto *Munch's Oddysee*, la segunda parte de la aventura que inició el popular Abe en nuestra vetusta consola gris de 32 bits bajo el título de *Abe's Oddysee*. Ahora viene cuando el lector graciosete de turno suelta: "¿Segunda parte? ¡Estos cebollinos han vuelto a meter la pata! ¿Acaso no era *Abe's Exoddus* la continuación de la serie, eh, eh?". Y nosotros respondemos con celeridad: "Pues no, listillo, el título al que te refieres no es más que un juego de bonus que funcionaba a modo de 'alargo' de la primera parte mientras los desarrolladores esperaban a que la nueva tecnología permitiera elaborar *Munh's Oddysee*, tal como habían pensado". (Tras esta sagaz respuesta el *enteraíllo* de turno seguramente agachará la cabeza mientras murmura "pues a mí me dijeron…").

Preámbulos más o menos tontos aparte, el primer cambio que salta a la vista en *Munch's Oddysee* es que los mundos planos por los que campaba Abe han sido recreados ahora en unas perfectas 3D que os dejarán sin habla. Gracias a la potencia de la nueva bestia parda de Sony, toda la belleza del mundo de Oddworld no ha perdido ni una pizca de su encanto en su traslación poligonal (si no nos creéis, hombres y mujeres de poca fe, echad un vistazo a las capturas que acompañan a este artículo).

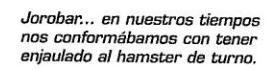
REPARTO DE LUJO

Respecto a los personajes que aparecen en el juego, aparte del propio Munch (el cual pertenece a una raza que está a punto de extinguirse), nos reencontraremos con el heroico Abe, así como con los buenazos de los Mudokons, los malvados Glukkons, los peligrosos Sligs y la fauna salvaje de Oddworld (Scrabs y Paramitas). Como de costumbre, podremos comunicarnos con los personajes secundarios mediante sencillas pero efectivas expresiones orales, así como "poseerlos" mediante nuestro poder mental para manejarlos a nuestro antojo. La gran novedad es que además de ejercer el control mental con los extraños seres vivos que pueblan el juego, también podremos imponer nuestra voluntad sobre los robots y demás artilugios mecánicos gracias a un dispositivo especial que lleva Munch en el cerebro. Lo que no sabemos es si en esta ocasión se habrán incluido las sonoras ventosidades de Abe en el juego, pero podéis estar tranquilos: pese a que la PS2 es la séptima virguería de la técnica, no es capaz –todavía– de reproducir olores corporales.

ESTO PROMETE






Jorobar... en nuestros tiempos nos conformábamos con tener enjaulado al hamster de turno.







Menudas tiendas de campaña se gastan en el Oddworld Music Festival.







EX3: THE STREET FIGHTER

EL ENÉSIMO LUCHADOR CALLEJERO



Desarrollador: **Arika**
Editor: **Capcom**
Distribuidor: **Ya veremos**

¿Un nuevo juego de *Street Fighter* cuyo título no ocupa más de cuatro líneas y que no incluye palabras como 'Turbo' o 'Plus'? Aunque a primera vista suene increíble no es esta su única virtud, ya que por lo que hemos visto, lleva camino de convertirse en el mejor *Street Fighter* visto hasta la fecha, superando incluso al excelente *SF EX2 Plus*.

Desde que Ryu y compañía arrasaron en salones recreativos y consolas de medio mundo, Capcom puso todo su empeño en crear el beat'em-up definitivo bajo el título de *Street Figher III*. En parte por las limitaciones técnicas y en parte por estrujar al máximo la gallina de los huevos de oro, la compañía nos ha bombardeado durante 7 años con continuaciones plagadas de nuevos personajes y pequeñas mejoras. Incluso el mismísimo *SF III* no dejaba de ser una decepcionante –pero eso sí, muy espectacular– vuelta de tuerca al mismo planteamiento.





ESTO PROMETE





Parece que finalmente, y gracias al grupo de desarrollo Arika (responsable de la saga tridimensional EX), el beat'em-up que Capcom lleva persiguiendo durante años verá la luz. Al igual que otros juegos de esta compañía, en los combates se enfrentarán parejas de luchadores que podrán intercambiarse en medio de la lucha, además de realizar combos en equipo. Con unos personajes poligonales cuidados hasta el último detalle, unos combates con un desarrollo frenético, y toda la jugabilidad de la saga, *EX3: The Street Fighter* cuenta con bastantes alicientes para hacerle sombra a *Tekken Tag Tournament*.

KESSEN: DECISIVE BATTLE

LOS SETECIENTOS SAMURAIS

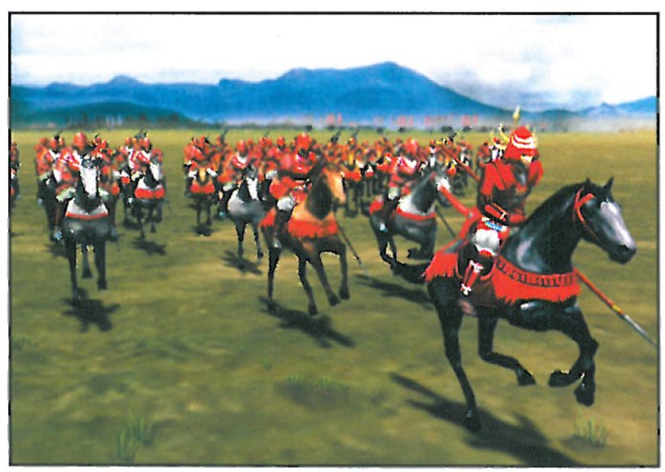


Desarrollador: **Koei**
Editor: **Koei**
Distribuidor: **Por confirmar**

Más de 300 señores enarbolando estandartes, armados hasta los dientes y con ganas de matarse bastante los unos a los otros. Además de ser la imagen más común en muchos estadios de fútbol cualquier fin de semana, ésta es una descripción bastante exacta de lo que ofrecerá *Kessen: Decisive Battle*, un impresionante juego de estrategia para PlayStation 2.







Hasta ahora, el aspecto gráfico de los juegos de estrategia –salvo honrosas excepciones– desconocía por completo la palabra 'realismo'. En títulos como *C&C: Red Alert* o *Civilization 2* lo más normal era que tuviéramos bajo nuestras órdenes feroces escuadrones de guerreros equipados con la más moderna tecnología... representados en la pantalla por un cuadrado con pelos o, en el mejor de los casos, un detallado sprite más pequeño que la Game Boy de un pitufo. Hasta ahora. Como podéis apreciar en las capturas, el aspecto gráfico de *Kessen* será realmente increíble, recreando batallas en tiempo real entre cientos de unidades a la vez. Aunque todavía no se conoce con exactitud cómo funcionará el juego (a ver qué se inventan los de Koei para que un jugador se haga cargo de un ejército entero en tiempo real) ni el período en el que estarán situadas las batallas, sólo viendo su parte técnica estamos seguros que *Kessen* será un título que dará muchísima guerra.

SHIN RIDGE RACER

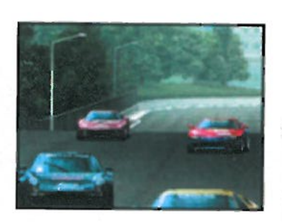
ESTO PROMETE

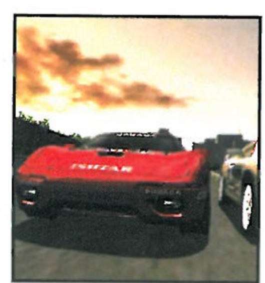
VELOCIDAD "SHIN" FRENO

Desarrollador: **Namco**
Editor: **Namco**
Distribuidor: **Sony**









Cuando apareció en el mercado nuestra querida PlayStation, Namco fue una de las primeras compañías que puso de relieve el potencial de la máquina con su conversión de la recreativa *Ridge Racer*. Ahora, con la PlayStation 2, se repite la historia con la quinta parte de esta trepidante serie de conducción bautizada como *Shin Ridge Racer*. De momento Namco sólo ha mostrado un vídeo de demostración del proyecto, pero ya se ha podido apreciar el potencial de esta joya en bruto.

La sensación de velocidad es espeluznante, superando incluso al mismísimo *Gran Turismo 2000*. Por supuesto, el nivel gráfico de los circuitos está a la altura de la leyenda. A modo de ejemplo, podemos decir que incluyen los árboles más realistas que se han visto en un videojuego. En el juego están incluidos los vehículos vistos en episodios anteriores de la saga, así como 20 o 30 totalmente nuevos, todos ellos con un impresionante nivel de detalle. Y, a propósito, pese a nuestras súplicas al final no se ha incluido el Drakomóvil de nuestro recién elegido director de la revista entre los elegidos (y es que ni la PlayStation2 es capaz de reproducir según que texturas).

ONIMUSHA: THE DEMON WARRIOR

EL SAMURAI TRÁNSFUGA

Desarrollador: **Flagship**
Editor: **Capcom**
Distribuidor: **Se admiten apuestas**

Los que pensaban que la aparición de la nueva generación de consolas no afectaría a los lanzamientos de PlayStation estaban más equivocados que Leticia Sabater el día que entró en el concierto de *Iron Maiden*. *Onimusha: The Demon Warrior* es un juego que Capcom anunció en principio para nuestra vieja consola de 32 bits y que misteriosamente ha pasado a engrosar la lista de lanzamientos de PS2. ¿Será un caso aislado o la primera bola de nieve de una avalancha? Hmmm...

Dejando de lado polémicas consoleras aparte, *Onimusha*, al igual que *Kessen*, promete hacer las delicias de aquellos usuarios fascinados con el medievo japonés. En esta ocasión los jugadores se pondrán en la piel de un bravo samurai que debe rescatar a su primo secuestrado (muy "primo" tiene que ser para dejarse atrapar) en un inmenso castillo plagado de trampas, puzzles y otros obstáculos.

Los más avispados habréis observado en las capturas de este artículo que el juego combina fondos renderizados con personajes poligonales al más puro estilo *Resident Evil*. Esto se debe a que las imágenes corresponden a la primera versión de *Onimusha* pensada en principio para PlayStation. Esperemos que con su traslación a una máquina más potente se abandonarán los paisajes estáticos en favor de gráficos en tiempo real.







THE BOUNCER

POWERSQUARE

Desarrollador: **Square**
Editor: **Square**
Distribuidor: **Hmmm...**



Sorprendentemente, el primer título creado por Square para PlayStation 2 no es ningún juego de rol sino un espectacular beat'em-up con unos gráficos que son de lo mejorcito que hemos visto en la primera hornada de juegos para PlayStation 2. Pero no penséis que *The Bouncer*, que así se llama el invento, es un simple "uno contra uno" al estilo *Tekken*. En esta ocasión Square ha optado por una mecánica que tiene bastantes puntos en común con *PowerStone* (el título que ha programado Capcom para Dreamcast ¡traidores!). Es decir, que con tal de dejar K.O. al contrario podrás utilizar todo los objetos contundentes que te encuentres alrededor: sillas, mesas, pedazos de un tren destruido, el chusco de pan que tiene guardado Holybear hace tres semanas "por si aprieta el hambre"... Lo más destacado del programa, dejando aparte su acción frenética, son sus gigantescos escenarios y el magnífico "juego de cámaras" al más puro estilo de las películas de acción.



X-FIRE

LA ACCIÓN ESTÁ AHÍ FUERA

Desarrollador: **Electronic Arts**
Editor: **Electronic Arts**
Distribuidor: **Electronic Arts**

Para empezar con buen pie, empecemos por dejar bien clara una cosa: el nombre de este juego no se pronuncia ni *Equisfire*, ni tampoco *Exfaiar*, sino que se llama (utilícese aquí un perfecto acento de Oxford al estilo Raphael) *Crossfire*. Tras esta introducción tan ingeniosa como estéril, os podemos decir que este título de Electronic Arts viene a ocupar en PlayStation 2 la parcela que tienen *Syphon Filter* y *Goldeneye* en PSX y Nintendo 64 respectivamente. Vamos, que lo que os vais a encontrar aquí son pasillos interminables, un montón de enemigos que os quieren borrar de la faz de la tierra y un arsenal a vuestra disposición para salvar el pellejo.

X-Fire no parece aportar nada nuevo al género de acción y, por lo que hemos visto, sus gráficos son buenos pero tampoco se situarán entre la flor y nata de PS2. Claro que el juego no está aún ni a la mitad de su desarrollo, por lo que es posible que podamos llevarnos una agradable sorpresa...





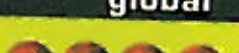
En órbita

análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis aná

Square se ha vuelto a superar. Final Fantasy VIII ha superado con creces las expectativas puestas en él, y por eso en PlanetStation hemos decidido superarnos también a nosotros mismos dedicándole un extenso análisis de seis páginas. Después de rolear a lo grande, hemos tenido tiempo de intercambiar unos golpes con el magnífico Ready 2 Rumble, así como de descubrir los misterios que se ocultan tras X-Files. La verdad está aquí dentro: pasad y comprobadlo.



PUNTUACIÓN	
parcial	
ambientación	4,5
gráficos	4,5
jugabilidad	5
duración	4
vidilla	4,5
global	




JUGABILIDAD

Aunque este palabro no nos gusta nada, no hay ninguna palabra que exprese mejor este concepto. Un juego jugable —valga la redundancia— es aquel que da gusto manejar desde el primer momento: es fácil pillarle el tranquillo y no resulta frustrante ni siquiera para un novato. Pasearse por él es un placer gracias a su buen sistema de control y su fluidez. Una buena jugabilidad es la mejor garantía de que un producto será, como mínimo, agradable y, con mucha probabilidad, divertido. Una mala jugabilidad es capaz de cargarse un título con buenas puntuaciones en el resto de apartados, ya que puede convertirlo en una auténtica tortura.

GRÁFICOS

El factor más evidente y el primero que nos camela. Los gráficos determinan la calidad visual de un juego en función de unas cuantas variables: su resolución (grado de nitidez de la imagen), sus nivel de detalle, el ritmo de refresco (*frames* por segundo), la ausencia de problemas de *clipping* (transparencia de los polígonos cuando no se ven de frente), la calidad de las texturas, la variedad de la paleta de colores, la cantidad de polígonos por imagen (si los gráficos son 3D, por supuesto) y la ausencia de niebla para ocultar el efecto *pop-up* (aparición súbita de los objetos que no están en primer plano).

DURACIÓN

Si te pules un juego en media hora, su duración no es 'media hora' sino 'CERO'. Nueve mil pelas —ni ocho mil, ni siete mil— no se amortizan en menos de un mes, ¡qué caray! Pero no se trata de ser un negado y tirarse 30 días enteros para llegar al final, sino de quedarse con ganas de repetir y de buscar elementos nuevos en cada partida. Jugar una y otra vez a un mismo título tiene que poder ser un placer. Por definición, un juego de rol suele durar más que uno de puzzles, pero ¿cuántas horas nos hemos pasado todos pegando piños en *Tekken 3*? Son siempre los mismos personajes y los mismos movimientos, pero la repetición no les resta emoción...y, naturalmente, la capacidad multijugador juega un papel muy importante en ello.

AMBIENTACIÓN

La tendencia de los videojuegos a ser cada vez más un soporte narrativo le confiere una gran importancia a la atmósfera que consigan crear. Cuando un juego cuenta una historia necesita dotarla de realismo con el fin de que para el usuario sea una auténtica experiencia, y no tan sólo un pasatiempo. Como en el cine, para ello necesita utilizar diversos elementos que, combinados, dan lugar a una buena (o mala) ambientación: los más importantes son la música, los efectos de sonido, la iluminación y los efectos especiales. Cuando el juego consigue crear una atmósfera envolvente, se puede empezar a hablar de ambientación.

VIDILLA

Éste es, seguramente, el concepto más escurridizo de los que componen las puntuaciones parciales. Es algo similar a lo que también se ha dado en llamar 'adicción' o 'adictividad'. Cuando un juego te mete el gusanillo en el cuerpo y te deja siempre con ganas de jugar, es que te da vidilla. Son esos títulos que pruebas un día y, a partir de entonces, vuelves a casa cada día pensando en enchufar la consola y pegarte al mando de tu Play. Puede ser un juego supersencillo o muy sofisticado; la complejidad no tiene nada que ver, pero debe tener una dinámica que enganche y que no llegue nunca a cansar.

acceso directo

genial	Sólo los escogidos entran en esta categoría. Se han acabado las generosidades: sólo concedemos cinco planetas a los juegos que sean MUY BUENOS. No serán fáciles de ver, pero cuando los veas no lo dudes: tu Play estará desaprovechada y tu colección incompleta si no le hacen un hueco al título en cuestión.
potente	Por un juego con cuatro planetas merece la pena pagar 7, 8 y hasta 9.000 si hace falta, ¡qué caray! Es un título que está currado y que ofrece diversión y, en definitiva, CALIDAD. Si un juego no cumple un mínimo nivel en todos los aspectos importantes —jugabilidad, gráficos, control...—, no obtendrá esta puntuación.
pasable	Es la puntuación más corriente porque es la que reciben los juegos del montón. Aquellos que dices "bueeeno, no está mal". Merecen ser tenidos en cuenta: echarles un vistazo, darse un rulo por ellos y... guardarlos hasta un nuevo aviso que, seguramente, nunca llegará. Eso sí: medio planeta más marca una gran diferencia.
cutrillo	Hay juegos que, sin llegar a ser un *truño*, dejan bastante que desear. Parecen títulos de relleno con el 'único objetivo de engrosar la lista de juegos para Play. Y si alguien pica, ¡pues mejor! Nuestra intención es que el primo de turno no tengas que ser tú, así que huye de los productos que luzcan un par de planetas.
fiasco	"Esto no es posible, esto no es posible... ¡8.000 pelas vale *esto*! ¿Y a quién c**o se le puede haber ocurrido perpetrar este engendro? Tener una idea así es preocupante, pero poner pasta para ejecutarla y luego intentar recuperarla ¡es de juzgado de guardia!". Lo pillas, ¿no? Pues eso: 1 planeta = tomadura de pelo.

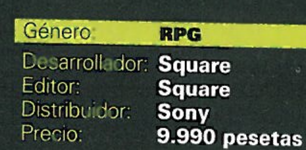


AL *FINAL* SE HIZO LA LUZ

FINAL FAN



EN ÓRBITA







NO ES NINGÚN ERROR DE IMPRENTA. COMO PODRÉIS OBSERVAR EN LA ÚLTIMA PÁGINA DEL ARTÍCULO, A *FINAL FANTASY VIII* LE HEMOS ENDOSADO LA MÁXIMA PUNTUACIÓN EN TODOS SUS APARTADOS. ¿SIGNIFICA ESO QUE ESTAMOS ANTE UN JUEGO PERFECTO? SEGURAMENTE NO. ¿SERÁ ENTONCES QUE *FINAL FANTASY VIII* TIENE ALGO ESPECIAL QUE LO HACE ESTAR A AÑOS LUZ DE LA COMPETENCIA? PODÉIS APOSTAR VUESTRA COLECCIÓN DE REVISTAS PLANETSTATION (QUE ES LO MÁS VALIOSO QUE TENÉIS ¿NO?) A QUE SÍ.

Pero antes de hablar de cosas tan intangibles, lo mejor será empezar a desgranar las virtudes de este coloso del videojuego hablando de aspectos más obvios. En el apartado visual no se le puede poner ni un "pero". Las secuencias de vídeo son de tal belleza que, a su lado, las de *Final Fantasy VII* se quedan en un mero boceto de lo que deberían haber sido. Además, Square ha utilizado la técnica de captura de movimientos para su elaboración, dotando a escenas como la del baile de graduación de un realismo fuera de lo común (por lo menos a nosotros nos parece más de carne y hueso Squall que un personaje tan irreal como Ricardito Bofill, que a la fuerza debe ser la invención virtual de una mente perturbada).

Respecto a los fondos renderizados…¿qué queréis que os digamos? Cuando parece que ya has visto los mejores decorados del juego, siempre te encuentras con otra localización que sube de nuevo el listón.

Si a eso añadimos que ahora los personajes mantienen siempre un aspecto estilizado en lugar de parecer "clicks de Famóbil" (tal como les sucedía a Cloud, Aeris y compañía), y que ahora vemos en pantalla todos los personajes de nuestro equipo en lugar de manejar sólo al líder, concluiremos que las mejoras en aras de un mayor realismo son más que notables.

También han mejorado algo los gráficos de las batallas, aunque en esta ocasión los personajes han sido recubiertos de unas fantásticas texturas en lugar de utilizar las sombras *gouraud*. Mènción especial para el increíble trabajo audiovisual que han realizado los programadores para plasmar las invocaciones de los *Guardian Forces*: pocas veces habíamos visto algo tan espectacular… y tan largo.

CAMBIOS DE BATALLA

Y es que una de las pocas pegas que se le pueden poner a *Final Fantasy VIII* es que las batallas a veces se hacen un poco tediosas. A todos nos gusta ver magias espectaculares, pero si por cada invocación pierdes más de 30 segundos viendo al bicho de turno haciéndose el *chulo* en pantalla, llega un punto en que te gustaría decirle cuatro cositas al *señor Square*…

Por suerte, hay bastantes innovaciones que le dan un poco de gracia a los enfrentamientos. Por ejemplo, casi todas las magias que consigues en el juego se obtienen extrayéndosela a los enemigos, cosa que da alicientes extra cuando luchas contra pequeños rivales (almacenar las magias más interesantes es primordial para avanzar en el juego). Además el nivel

TASY VIII







-Y donde está el alienígena podríamos poner el sofá...
-Dichosas mujeres, a la que pueden te amueblan la nave.





de los contrarios será proporcional a nuestra fuerza, por lo que ya os podéis olvidar de la vieja táctica de acumular materia para luego aplastar a los adversarios como a una panda amebas anoréxicas.

Pero nuestra novedad favorita es el sistema de enlaces con los *Guardian Forces*, que permiten a los personajes desarrollar nuevas habilidades y especializarlos para crear complicadas estrategias de combate. De esta manera puedes, por ejemplo, obtener capacidades tan interesantes como 'Resucitar' o 'Recuperar' que pueden utilizar tantas veces como quieras sin gastar magia alguna.

Por cierto, los que busquen desesperadamente las clásicas armaduras por el juego, más vale que cejen en su empeño porque éstas han desaparecido del juego. Ahora lo único que se puede hacer es mejorar y fabricar nuevas armas siguiendo un sistema extraordinariamente complejo para el cual necesitarás un montón de elementos raros, conocimientos y dinero.

Lo que no ha cambiado es la calidad de las composiciones de Nobuo Uematsu. La música acompaña perfectamente a la acción y lleva la emoción a flor de piel cuando hace falta (impresionante ese *Liberi Fatali* de la introducción que reaparece en el tercer CD). Respecto al tema de amor *Eyes On Me* es difícil dar un veredicto. Esta canción encajaría en un Grandes Éxitos de Eurovisión, pero es justo reconocer que ha hecho verter una lagrimilla hasta al más machote de la redacción...

MÁS VALE CHOCOBO EN MANO...

Por muy bueno que sea, por muchos millones de copias que venda, o por muy Square que sea la compañía que lo programa, un juego de rol no puede llamarse *Final Fantasy* si no cuenta con la presencia de unas bolas plumíferas en forma de ave llamadas chocobos. Por supuesto, en la octava entrega tendremos la oportunidad de montar en estos avestruces sobredimensionados. Para cazarlos, tendremos que adentrarnos en unos extraños bosques circulares, donde el Chocopeque (no, no es la nueva barrita energética de moda, es un chaval cazachocobos) nos proporcionará dos flautas con las que poder atrapar a estas criaturas. Si eres capaz de dar la nota lo suficiente y tienes paciencia, podremos montar uno de estos pajarracos capaz de abastecer un Kentucky Fried Chicken durante un año entero. Por cierto: si eres el afortunado poseedor de una PocketStation, te recomendamos que visites cuanto antes el primer bosque de chocobos...



¡HAGAN JUEGO!

Mientras que *Final Fantasy VII* estaba plagado de mini-juegos, para la octava entrega los señores de Square se han decantado por incluir únicamente EL juego. Sin grandes virguerías técnicas, sin controles complicados, pero con una profundidad realmente conseguida, este juego de cartas coleccionables es algo más que un simple pasarratos. A pesar de no ser esencial para acabar el juego, os aseguramos que puedes pasar tardes enteras intentando conseguir 'esa maldita carta que me falta' en lugar de dedicaros a rolear en serio.

Aunque parezca increíble, la mayoría de habitantes del mundo de *Final Fantasy VIII* dedican su tiempo libre a este entretenimiento en lugar de ver partidos apoltronados en un sofá (al fin y al cabo, es un juego de fantasía ¿no?). Por tanto, casi en cualquier momento del juego tendremos la oportunidad de retar a algún primo para echar unas partidillas.



Aunque con algunas variaciones, la mecánica básica combina elementos del Othello, las damas y la carta más alta. Si quieres saber cómo funciona con todo detalle, sigue este orden: compra el juego, mira los papeles esos que vienen dentro llamados 'manual de instrucciones', ve a la opción 'Guía' del menú de juego, y actúa en consecuencia, ¡que no estamos aquí para eso!

Aparte de ser un atractivo añadido al juego principal, nuestra creciente colección de cartas tiene la función de proporcionarnos elementos indispensables para fabricar nuevas armas. Mediante una habilidad del *Guardian Force* Quetzal, podremos transformar lo que —suponemos— son trozos de cartón en raros y esenciales componentes.

TODO LO BUENO TIENE UN FINAL (FANTASY)

Todo esto es maravilloso, pero lo que de verdad hará que estés sin pestañear ante *Final Fantasy VIII* es su fabulosa historia. En las previas de los números 9 y 12 de Planet os adelantábamos las maravillas incluidas en los dos primeros CDs de esta obra maestra audiovisual. Ahora podemos corroborar que los dos últimos discos del juego están a la altura de lo que esperábamos.

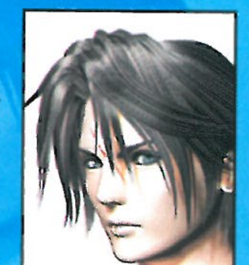
Al principio del tercer CD nos encontramos con un protagonista algo cambiado. Después de perder toda esperanza de que el caracartón de Squall



LOS OCHO DE FINAL FANTASY VIII

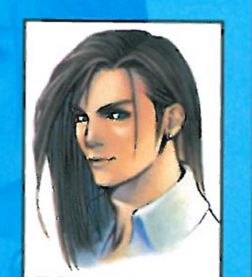
A ESTAS ALTURAS LOS PROTAGONISTAS DE FINAL FANTASY VIII OS DEBEN RESULTAR MÁS FAMILIARES QUE LOS HORRIPILANTES DIÁLOGOS DE LA FAMILIA BOLD. POR ELLO PLANETSTATION, ADEMÁS DEL SOCORRIDO CURRÍCULUM VITAE DE LOS PROTAGONISTAS, OS OFRECE UNA OPINIÓN Y UNA PUNTUACIÓN (DEL 1 AL 10) PERSONAL, INTRANSFERIBLE Y COMPLETAMENTE INÚTIL EN BASE AL ¿CRITERIO? DE NUESTROS REDACTORES.

SQUALL LEONHART



Edad: 17
Altura: 1, 77 cm
Puntuación PlanetStation: 7
Su papel: Squall ejerce de bueno oficial de la historia, y al principio del juego es un estudiante en la academia de mercenarios Seed. En su fiesta de graduación como soldado conoce a Rinoa, iniciándose una relación que se convertirá en uno de los ejes principales de *Final Fantasy VIII*.
Planet opina: Este tipo tiene menos salero que Pujol bailando al son de *Los Chunguitos*. Squall, al igual que Cloud en *FFVII*, ejerce de héroe atormentado incapaz, en un principio, de hacer nada por nadie. De hecho, si nosotros hubiéramos estado en su piel el juego se acabaría a las tres horas (concretamente tras la primera insinuación sentimental de Quistis), pero este merluzo alelado no empieza a descongelar su corazón hasta el tercer CD.

LAGUNA LOIRE



Edad: 27
Altura: 1,81 cm
Puntuación PlanetStation: 9
Su papel: Laguna es un personaje que aparece en unas misteriosas visiones que tienen Squall y sus compañeros. Es un soldado del ejercito galbadiano que parece bastante más interesado en ir de juerga con sus amigos y ligar con una bella pianista, que en combatir en la guerra.
Planet opina: Sin duda este es uno de los personajes más profundos del juego ya que lo vemos pasar de joven despreocupado a responsable persona madura. Además su historia tiene unos tintes clásicos (que por supuesto, no os vamos a chafar) que harán gastar más *kleenex* que el día que murió Chanquete.

ZELL DINCHT



Edad: 17
Altura: 1,68 cm
Puntuación PlanetStation: 7
Su papel: Es uno de los cadetes Seed que acompañan a Squall durante su examen de graduación. Desde el principio se enemista con Seifer, e intenta (con menos éxito que el último single de Pedro Ruiz) ganarse la amistad del protagonista.
Planet opina: Zell viene a ser el equivalente de Jar Jar Binks en *Final Fantasy VIII*, ya que aporta muchos matices cómicos que quitan hierro al melodramático argumento. Por suerte, el personaje está bastante logrado y no tienes ganas de rebanarle el cuello con una *gunblade* (la espada-pistola de Squall), tal como sucede en el caso del dichoso anfibio de *La Amenaza Fantasma*.

IRVINE KINNEAS



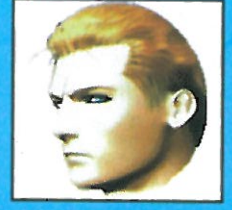
Edad: 17
Altura: 1,85 cm
Puntuación PlanetStation: 10
Su papel: Es el mejor francotirador de los Seed, y por ello se le encomienda la misión de eliminar a la malvada bruja Edea.
Planet opina: Es el Han Solo de *Star Wars* trasladado a *Final Fantasy VIII*. Su chulesco carácter de sinvergüenza con corazón de oro nos ha hecho vivir algunos de los pasajes más inolvidables del juego (impagable el momento en el que le regala una revista picante al alelado Squall para que se anime con Rinoa). Se cree irresistible con las chicas, y nos consta que donde pone el ojo pone la bala.

RINOA HEARTILLY



Edad: 17
Altura: 1,63 cm
Puntuación PlanetStation: 9
Su papel: Pertenece a la organización terrorista 'Los Búhos del Bosque', que lucha contra el ejército de Galbadia. Acude a la fiesta de graduación de Squall para pedir ayuda a los Seed. Durante la mayor parte del juego es el auténtico motor de la relación romántica con el protagonista.
Planet opina: Este ángel es realmente adorable. Además de ser exquisitamente dulce, tiene un puntito de picardía que la hace mucho más interesante que las féminas vistas en *Final Fantasy VII*. Por ella serás capaz de cruzar los océanos del tiempo e incluso ir a hacer el ridículo cantando en *Lluvia de Estrellas* si fuera menester.

SEIFER ALMASY



Edad: 18
Altura: 1,88 cm
Puntuación PlanetStation: 8
Su papel: Este compañero de academia de Squall ejerce de antagonista de nuestro héroe tras caer bajo el influjo de la bruja Edea. Su gran trauma es que, por culpa de su egoísmo, nunca llegó a graduarse. Su escena de pelea con Squall en la intro del juego se os quedará grabada en la retina.
Planet opina: A Seifer le pasa lo mismo que al sifón barato: al principio tiene tanto gas que parece se va a comer el mundo, cuando llegamos al culillo de la botella (nótese aquí la bonita metáfora que hacemos refiriéndonos al final del juego, poetas que somos oye) empieza a petardear y, cuando terminas, te deja un regusto a estropajo en la boca que tira *pa'trás*. Un gran personaje desaprovechado en el último momento. Lástima.

QUISTIS TREPE



Edad: 18
Altura: 1,63 cm
Puntuación PlanetStation: 9
Su papel: Es la instructora de Squall en la academia de los Seed (bautizada con el nombre de el "Jardín de Balamb"). Al tener un año más que la mayoría de los personajes, se siente con la obligación de proteger a los demás.
Planet opina: Esta chica, además de ejercer de "hermana mayor" del *empanado* de Squall, es la más experimentada del grupo protagonista, por lo que muchas veces haréis "lo que diga la rubia". Es muy dura por fuera, pero dentro es más tierna que un Phoskitos recién salido del horno.

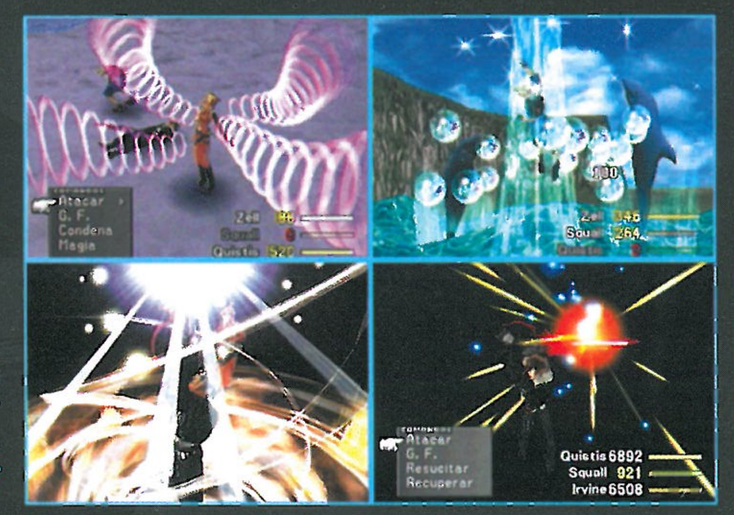
SELPHIE TILMITT

Edad: 17
Altura: 1,57 cm
Puntuación PlanetStation: 5
Su papel: Te la encontrarás pululando por el "Jardín de Balamb", y te acompañará durante todo el juego. Y poco más, santo Tomás.
Planet opina: Para nuestro gusto este es el único personaje que desentona en *Final Fantasy VIII*. Se queda en un mero cliché de chica alegre, infantil y extrovertida. Demasiado plana para nuestro gusto (nos referimos a su personalidad y no a la *pechonalidad*, ¡so depravados!).

VIVIR AL LÍMITE

Al igual que en *Final Fantasy VII*, en la nueva obra maestra de Square nuestros personajes pueden utilizar los llamados 'Límites', unos devastadores ataques capaces de destrozar la barra de energía de los contrarios. En esta ocasión, se ha variado bastante la mecánica, ya que para utilizarlos el personaje necesita estar en las últimas, a punto de morirse mucho, con el consiguiente riesgo de que aunque tengamos una gran ventaja, al mínimo estornudo por parte de los rivales pasaremos a mejor vida.

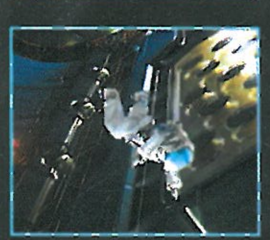
Cada personaje tiene una manera particular de conseguir nuevos límites: desde conseguir nuevas armas hasta leer revistas de perros o artes marciales, pasando por utilizar raros objetos. Por cierto, si os agobian las interminables animaciones de los *Guardian Force*, esperad a ver los descomedidos límites de Squall: las explosiones de Son Goku capaces de destruir planetas, a su lado, se quedan en petardillos Sanjuaneros de oferta.

















tuviera sentimientos, descubrimos que no sólo ¡piensa!, sino que además ¡se preocupa! de algo más que no sea tener el pelo cada vez más despeinado. Por supuesto, la fuente principal de esta agitación no puede ser otra que Rinoa y la preocupante siesta que se marca durante gran parte del tercer disco. Por ella Squall deberá atravesar medio mundo y parte del extranjero –nos referimos concretamente a un alucinante viaje a una base espacial– enfrentándose a peligrosos enemigos mientras nota cómo en su interior va creciendo un desmedido afecto por Rinoa que finalmente germinará en un profundo amor (definitivamente, tenemos que dejar de leer Corín Tellado en nuestros ratos libres).

Algunos de estos lugares que visitaremos son realmente magníficos: el continente de Esthar, recreación de una inmensa metrópolis futurista; la base espacial, prisión de la bruja Adel; o el tétrico castillo final de la bruja Artemisa (si esto no es Gótico, con mayúscula, que venga Drácula y lo vea), con puzzles muy parecidos a los de la saga *Resident Evil* o de *Silent Hill* (el de los cuadros tiene auténtica *bad milk*).



Conforme avancemos, el papel de algunos personajes secundarios pierde riqueza inexplicablemente (como el caso de Seifer, 'el increíble malo menguante') mientras que otros personajes salen mejor parados. En el caso de Laguna, aquel personaje con el que los héroes sueñan de vez en cuando, asistiremos a curiosas etapas de su vida como la hilarante escena en que, para ganarse unos duros, tiene que hacer de actor en una película de bajísimo presupuesto.

Y finalmente, EL FINAL. Cuando consigáis vencer al último mega-mucho-ultra-difícil enemigo (Sephirot era un navajero de barrio a su lado), asistiréis a uno de los finales más largos de toda la historia de los videojuegos. Aproxima-damente 30 minutos que consiguieron paralizar por completo la producción en PlanetStation (cosa por otra parte no muy difícil) en los cuales se resuelve de una manera magistral toda la trama, incluyendo regresiones temporales, muertes, resurrecciones, y muchas, muchas brujas de por medio. Al contrario que en *Final Fantasy VII*, estos treinta minutos dejan las historias de todos los personajes atadas y bien atadas, incluyendo alguna que otra sorpresa de última hora. Un consejo para almas sensibles: antes de ver el final, aprovisionaos de un par de sábanas y dos garrafones de agua, porque os aseguramos que vuestras glándulas lacrimales quedarán más secas que el depósito del coche de un pensionista a fin de mes.

PARECIDOS RAZONABLES: CACTILIO vs MINIMAN

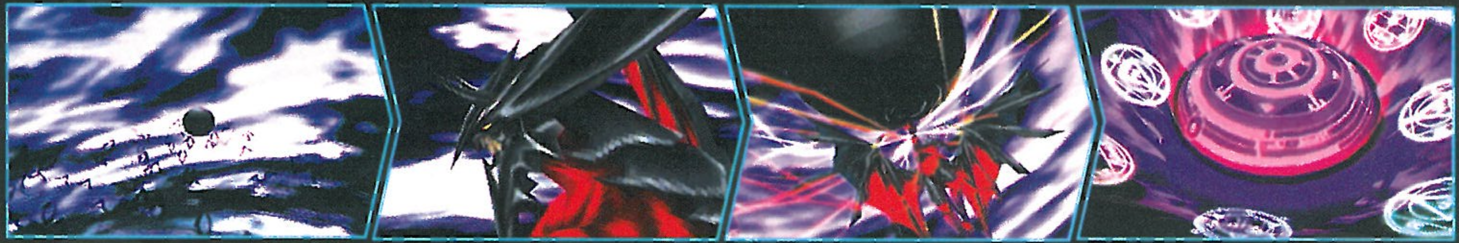
Patidifusos nos quedamos cuando vimos que el *Guardian Force* Cactilio era a igualito a nuestro querido Miniman (conocido por nuestros lectores como 'el makako ese que corre en las páginas de la revista'), pero en formato vegetal-espinoso. Tras reponernos del susto de muerte inicial estamos pensando en demandar a Square reclamando nuestros derechos de autor y forrarnos de por vida. Así que si algún día veis que PlanetStation no está en el quiosco es que seguramente hemos retirado nuestros cuerpos a las islas Pago-Pago, y nuestras cuentas corrientes a Suiza.





GUARDIAN FORCES

AUNQUE CUANDO LOS INVOCAS, PUEDES IR A TOMARTE UN REFRESCO, PREPARAR UNAS PALOMITAS O LEER PLANETSTATION HASTA QUE ACABE SU INTERMINABLE ANIMACIÓN, LOS *GUARDIAN FORCES* SON UN ELEMENTO INDISPENSABLE PARA LLEVAR A BUEN TÉRMINO TU MISIÓN. MONSTRUOSOS, IMPRESIONANTES Y PODEROSOS, AQUÍ TIENES UNA PEQUEÑA MUESTRA DE LOS GF QUE MÁS HAN IMPRESIONADO A NUESTRA REDACCIÓN.



Diablo: En el mundo de *Final Fantasy VIII* todo el mundo debe ser muy bueno, ya que el señor del Infierno, Diablo, no tiene otra cosa que hacer que responder a la invocación de cuatro niñatos intentando salvar el mundo. Eso sí, lo del fuego y el tridente ya está pasado de moda, así que ahora lo más 'in' en el infierno son las esferas de gravedad. Aparte de contar con una de las invocaciones con más estilo de todo el juego, su ataque y habilidades son realmente poderosas.



Cerberus: A primera vista Cerberus tiene pinta de hacer más daño que el pit-bull del dichoso vecino pelao del 5º 1ª, pero este cánido de tres cabezas, en lugar de atacar al enemigo, proporciona a tu equipo la posibilidad de lanzar tres magias seguidas por turno. Ya lo dicen los refranes: 'Perro ladrador, poco mordedor', 'Más vale Cerberus en mano que Bahamut volando' y 'Muerto el perro, muerta la Rinoa' (o algo así).



Odin / Gilgamesh: No tienen habilidades, no puedes enlazarlos, y aparecen en medio de un combate cuando les apetece 'porque yo lo valgo'. Al igual que Ifrit o Shiva, Odin vuelve a hacer doblete tras aparecer en *FF VII*, esta vez con un ataque realmente fulminante. Por su parte, aunque antes tendrá que pasar 'por encima de su cadáver', el señor de las espadas Gilgamesh puede utilizar también el arma de Odin, así como una Excalibur oxidada que más que daño produce risa en el contrario.



Bahamut: El dragón que vino de las profundidades del espacio exterior vuelve a aparecer en la saga de Square. Pese a las sobredosis de Licor del Polo que se ha pegado los dos últimos años, su aliento de gazpacho al all-i-oli sigue siendo capaz de fundir la Antártida. Además, Bahamut es una de las claves para conseguir a Eden, el *Guardian Force* más potente del juego que no te enseñamos porque... a Holybear se le cayó el Cola-Cao sobre la tarjeta de memoria donde lo guardábamos (¿ha colado?).

¿YA SE HA ACABADO?

Square ha vuelto a dar en el clavo. Comprarse este título equivale a llevar una doble vida: la normal repleta de jefes, profesores, suegras e inspectores de hacienda; y otra paralela llena de magia, fantasía, amor e historias épicas. Lástima que tras 60 u 80 horas de juego la cosa llega a su fin... descubriendo con gran pena que nunca más volveremos a ver a Squall, Rinoa y compañía. Y la desazón sólo desaparecerá cuando estos maestros nipones nos den una nueva dosis de esa magia especial que prácticamente nadie ha logrado alcanzar (para nuestro gusto, sólo *Metal Gear Solid* está a la altura de las circunstancias). Magna ovación cerrada para Square, que ha vuelto a llenar de Fantasía la fría circuitería de nuestra querida PlayStation.

EN FIN...

arriba
- Historia, personajes, gráficos, música, traducción, combates, invocaciones... ¿Falta algo?

abajo
- Invocaciones muuuy largas
- Que no te gusten los RPG o los combates por turnos
- Con voces sería magistralmente soberbio

PUNTUACIÓN

parcial

ambientación	5
gráficos	5
jugabilidad	5
duración	5
vidilla	5

global




UN PLATAFORMAS CON MUCHO DUENDE

40 WINKS

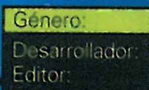












Género:	PLATAFORMAS
Desarrollador:	Eurocom
Editor:	GT Interactive
Distribuidor:	Virgin
Precio:	7.990 pesetas

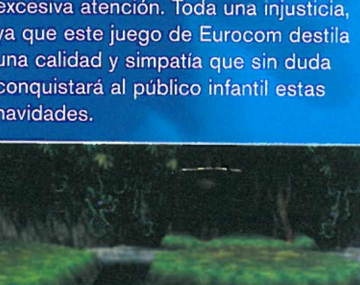


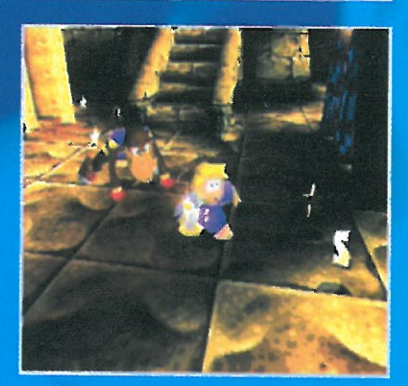
"Poco ruido y muchas nueces". Así se podría describir la aparición en el mercado de *40 Winks*, un estupendo plataformas 3D al que, hasta ahora, no parece que nadie le haya prestado excesiva atención. Toda una injusticia, ya que este juego de Eurocom destila una calidad y simpatía que sin duda conquistará al público infantil estas navidades.



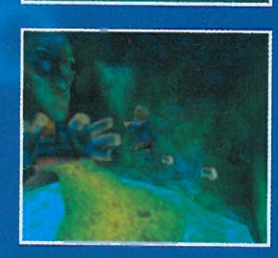


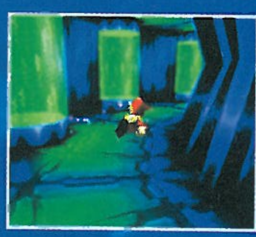
40 Winks te camela desde el primer momento gracias al gran mimo y cuidado que han puesto los programadores en este juego. A modo de ejemplo podemos citar las fabulosas secuencias de vídeo (sin duda de las mejores que hemos visto en PlayStation), que además han sido perfectamente traducidas al castellano. Gracias a ellas entraremos en la historia de los hermanos Ruff y Tumble, que se ven obligados a rescatar cuarenta duendecillos de los dulces sueños que han sido secuestrados por el maligno Señor Gorrito (no pongáis esa cara, que esta no es una de las "gracias" de la revista: el muy impresentable se llama realmente así). Este hombre despreciable sufre de fuerte insomnio y, como venganza, ha planeado acabar con todos los duendes para que el resto de la humanidad sufra terribles pesadillas, soñando con las peludas piernas de nuestro redactor Holybear.





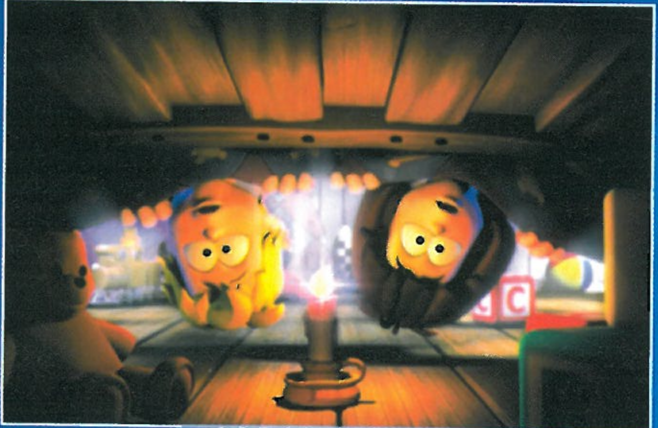
Este divertido argumento sirve de excusa para que el jugador, manejando a uno de los dos protagonistas, explore a fondo cada uno de los seis *sueños* que sirven para ambientar el juego. Desde la prehistoria hasta la era espacial, pasando por las pesadillas, cada uno de los diferentes mundos está plasmado con un excelente *look* de dibujos animados.











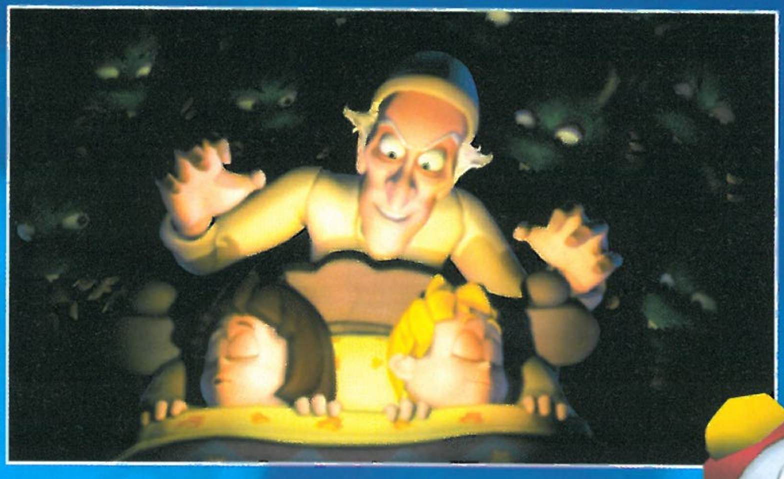
EL ENEMIGO MÁS *PELIGR-OSO*

La mano derecha de Señor Gorrito (a ver, los lectores, ¡menos guasa que esto es muy serio!) es, ni más ni menos, que un peluche llamado Oso Flojo (¡que ya vale de risa, concho!). Para enfrentarnos a este diabólico y mullido ser de felpa deberemos encontrar las 12 llaves que están escondidas en cada uno de los sueños que forman *40 Winks*. Para acceder a nuevos niveles es imprescindible enfrentarse a él y sus temibles monturas (arañas gigantes, dinosaurios, platillos volantes...el Cuatro Latas aún está por confirmar). Sin duda Oso Flojo es el personaje más carismático y entrañable de todo el juego, convirtiéndose en el protagonista absoluto de las divertidas secuencias de vídeo que aparecen cada vez que le hacemos morder el polvo.











NO TIENE PÉRDIDA

Respecto a su desarrollo, lo más destacable es que, pese a ser un título de pura exploración 3D, en ningún momento el jugador se queda *colgado* deambulando sin rumbo por los escenarios. ¿Dónde está el truco? Muy fácil: cada nivel esta subdividido mediante unas puertas que sólo se pueden franquear tras encontrar un cierto número de engranajes. Para encontrar los mencionados engranajes deberás examinar a conciencia tu entorno, pero las dimensiones de la zona a explorar son lo suficientemente pequeñas como para evitar el desesperante efecto *"¿y ahora adónde &%#*# voy?"*.

El lote de virtudes continúa con el apartado sonoro, en el que destaca una impresionante banda sonora cuya única pega es que quizá se parezca en demasía a la de *Medievil*. También son de agradecer detalles de gran nivel, como el excelente efecto de amortiguación del sonido cuando nos sumergimos bajo el agua.

Pero lo más increíble de todo es la inusitada calidad gráfica del juego: pantalla en alta resolución, movimientos suaves como una seda, sin apenas atisbos de ralentizaciones y efecto *pop-up*... ¿alguien da más? Bueno, pues a decir verdad sí. A nivel técnico *Spyro 2* (por poner un ejemplo) quizá le supera, pero eso no quita que *40 Winks* sea una de las grandes sorpresas de la temporada.

NADA COMO UN BUEN PIQUE

En cada mundo te encontrarás a un campeón de la velocidad al que podrás retar a una carrera. Si consigues ganar te llevarás contigo todos los objetos que recojas durante la carrera; de lo contrario deberás devolverlo todo como aquella vez en que una cajera de supermercado pilló a nuestro director Drako con unos extraños bultos con forma de latas de caviar escondidos en los bolsill... estoo, bueno olvidad la última parte de la frase.



MÁS TRANSFORMACIONES QUE MORTADELO

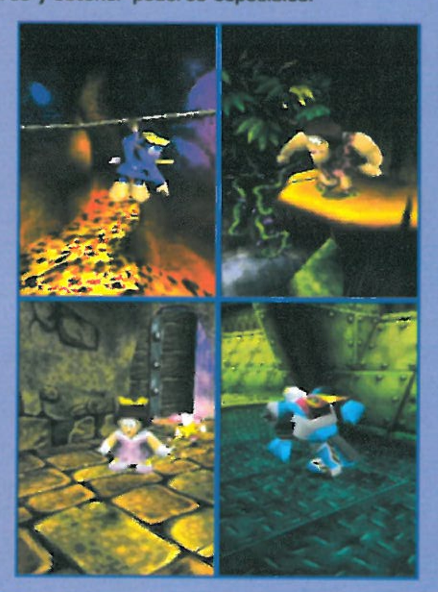
Tanto Ruff como Tumble pueden utilizar unas cajas mágicas repartidas a lo largo de los niveles para disfrazarse y obtener poderes especiales.

NINJA
Gracias a las armas de este disfraz tendrás más peligro que Rambo en un restaurante oriental.

MONSTRUO
Rugidos ininteligibles, aspecto desaliñado, tonelaje excesivo... con este atuendo podrías pasar por redactor de Planet.

SUPERHÉROE
Con este aspecto, aparte de parecerte a Buzz Lightyear de *Toy Story*, volarás gracias a una mochila *jet pack*.

BUFÓN/HADA
¿No llegas a una plataforma? Pues con este par de disfraces saltarás más que el lunar del Chaval de la Peca.





El arlequín siempre gana las carreras porque siempre corre poniéndose a *re-bufón*.

EN FIN...

arriba
- Gráficos sólidos y coloristas
- Impresionante secuencias de vídeo
- El regalo ideal para un niño

abajo
- Que lo consideres demasiado "infantil"
- No tiene la profundidad de otros plataformas

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	4,5
gráficos	4,5
jugabilidad	4
duración	4
vidilla	4

global





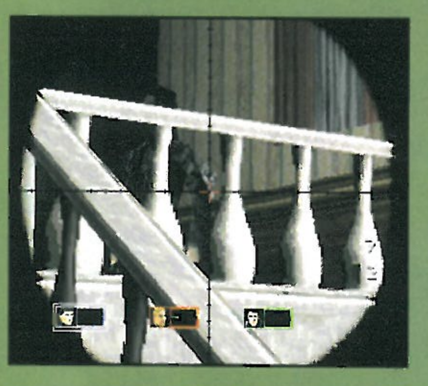
TRANQUILOS, ESTÁN USTEDES SALVADOS

RAINBOW SIX

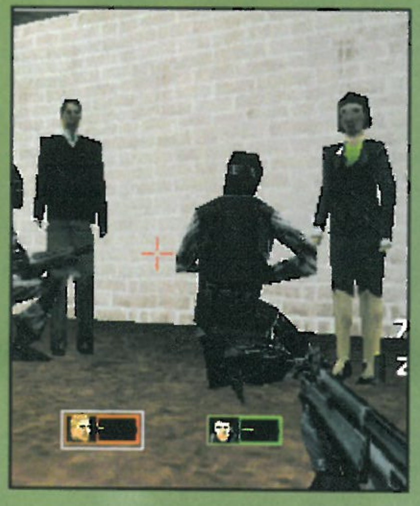
Género:	**ACCIÓN**
Desarrollador:	**Rebellion**
Editor:	**Take 2**
Distribuidor:	**Proein**
Precio:	**8.990 pesetas**

Desde que las banderas rojas, la momia de Lenin y el KGB pasaron a mejor vida, los americanos se han preguntado una y otra vez "y ahora, ¿quiénes son los malos?". Tom Clancy, escritor de best-sellers como *La caza del Octubre Rojo* o *Juego de Patriotas*, decidió crear en 1996 una patrulla de héroes de novela especialistas en antiterrorismo y más duros que un bloque de hormigón armado: *Rainbow Six*. Si a algún terrorista del mundo, preferentemente ruso, se le ocurre secuestrar a un buen americano o colocar una bomba en el sitio menos indicado, *no problemo*. Se llama a los señores de *Rainbow Six*, y el asunto se soluciona en menos tiempo que tarda Kojak para peinarse. Como la idea tuvo éxito en USA y se vendieron montones de libros, en 1998 Red Storm publicó un juego para PC en el que nos convertíamos en el cerebro gris de este cuerpo de élite. Un año después, el título llega a PlayStation con importantes diferencias respecto al original pero conservando el mismo espíritu: el mejor terrorista es el terrorista muerto.

En *Rainbow Six* seremos los encargados de planificar, diseñar y llevar a cabo una serie de trabajos sucios que ni el Gobierno de Estados Unidos ni la CIA se atreven a realizar. Para ello dispondremos de un grupo de 9 soldados curtidos en mil batallas y las informaciones que nos proporciona John Clark, un ex-agente de la CIA con más experiencia que la muleta de Curro Romero. Una vez sepamos quiénes son los malos a aniquilar y la misión a cumplir, deberemos seleccionar a tres de nuestros chicos, equiparlos y mandarlos al trabajo.











En esta misión controlarás a "Los Ángeles de Charlie" antes de que se operaran los bajos.



"No mires ahora, pero me parece que el tipo de la mira telescópica te está disparando".

NO SÓLO DE TIROS VIVE EL HOMBRE

El principal atractivo de la versión para ordenador del juego de Red Storm era su inteligente combinación de estrategia y acción. La planificación de cada una de las misiones a realizar incluía diversas variables que daban profundidad temática al juego. Aunque en la versión para Play no deberemos estrujarnos tanto el cerebro, no creáis que estamos ante un simple shoot'em-up donde nuestra única preocupación es disparar a la mayor velocidad posible. Antes de introducirnos en el entorno en tres dimensiones del juego, deberemos elegir los hombres más adecuados a la misión (cada uno de ellos con unas cualidades determinadas), y una vez llegue la hora de la verdad tendremos la oportunidad de utilizar cuando lo deseemos a cualquiera de los tres. Además hemos de tener en cuenta que estamos en territorio enemigo, y si no andamos con cuidado y sigilo duraremos menos que el Fary en un concurso de belleza. Y ojo con la munición: aunque al principio creamos que









estamos ante la tercera parte de *Doom*, poco a poco nos daremos cuenta que como todo en la vida, las balas también se acaban.

SOY TODO OÍDOS

Técnicamente el juego da una de cal y una de arena. A pesar de contar con un motor 3D bastante aceptable y una gran movilidad de nuestro punto de vista (podemos ver hasta las telarañas del techo), ciertos efectos de *clipping* y algunos detalles poco agradables como la patética forma de morir de nuestras víctimas dejan un amargo sabor de boca. Por otra parte, unos efectos sonoros variados y bien realizados contribuyen a crear la atmósfera de incertidumbre y tensión que el juego necesita. Además, el juego está plagado de detalles curiosos como el sonido de los casquillos al caer el suelo, las marcas en la pared de los disparos que realicemos o el humo que sale del cañón de nuestras armas después de haber aniquilado al ruso ese del mostacho.

Y hablando de rusos, chicanos y demás 'terroristas'. A no ser que queramos convertirnos en la reencarnación de Ronald Reagan, es mejor no tomarse muy en serio los argumentos de las misiones que encomiendan a nuestros muchachos. El juego desprende un aroma de americanismo reaccionario que tiene la misma credibilidad que una confesión de Pinocho. Aun así, todos aquellos que tengan vocación de agente de la CIA o del CESID pueden darse una vueltecita por los escenarios de *Rainbow Six*. No saldrán decepcionados.

"Pues menos mal que veníamos solamente a echar unas manitas al mus".

QUE SE PREPAREN LOS RUSOS

Un buen agente de *Rainbow Six*, acostumbrado a liberar rehenes por docenas y desactivar bombas de relojería, debe ser un hombre bien dotado. Para ello, en el juego contamos con una serie de ventajas que nos ayudarán en nuestros trabajitos. Mientras la visión nocturna nos permitirá descubrir a cualquier enemigo oculto en la oscuridad, gracias a la mirilla de precisión seremos capaces de acertar en el ombligo de un mosquito y con las bombas aturdidoras crearemos el mismo efecto que la colección completa de discos de José Luis Perales. Así, no habrá terrorista que se nos resista.



EN FIN...

arriba
- Efectos sonoros
- Buena jugabilidad
- Toques de estrategia

abajo
- ¿Y la música?
- Gráficos mejorables
- Americanada total

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	4
gráficos	3,5
jugabilidad	4
duración	4
vidilla	4

global

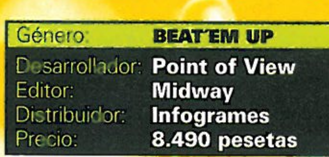




ÉCHALE EL GUANTE

READY 2 RUMBLE BOXING

RECOMENDADO



Género:	BEAT'EM UP
Desarrollador:	Point of View
Editor:	Midway
Distribuidor:	Infogrames
Precio:	8.490 pesetas



-¡Aaaaaaaaah!
-Menuda energía la del locutor.
-Leches, que el micro da corrienteeeeee...



Chiquito cuenta segundos fuera: euan, epeich, gradenauer... ¡no puedoor!



Tiene más espalda que *Patris Chuais* en Dirty Dancing.

Cuando oímos hablar de la inminente aparición de *Ready 2 Rumble Boxing* para PlayStation no pudimos evitar sentir una cierta inquietud. A estas alturas muchos de vosotros conoceréis la excelente versión del título para Dreamcast y habréis comprobado que uno de sus mayores alicientes son sus alucinantes gráficos. La pregunta es evidente: ¿conseguiría nuestra vieja 32 bits mantener el espíritu que ha hecho grande a este simulador de boxeo?

Pues la gente de Midway no sólo ha logrado trasladar la inmensa jugabilidad del original de la máquina de Sega a la PlayStation, sino que además ha logrado alcanzar un nivel gráfico que nos ha dejado más perplejos que el esplendoroso arranque en la liga del Rayo Vallecano. Bueno, vale, desde luego el impacto visual no es exactamente el mismo (si queréis filigranas esperaos a que llegue la Play 2), pero tanto las animaciones como las texturas de los luchadores quedan a años luz de otros representantes del género como, por ejemplo, *Victory Boxing 2*.





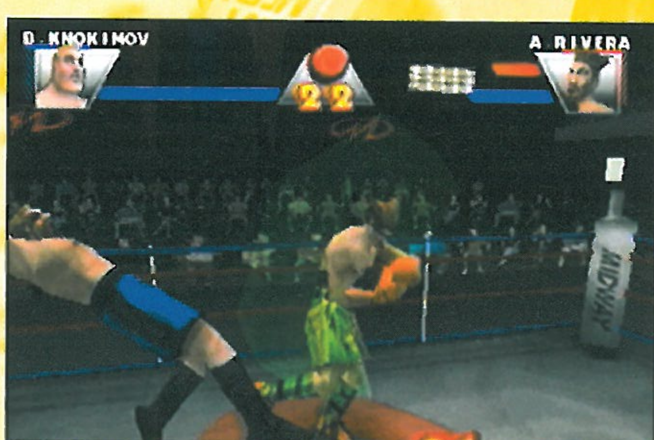


¡Boum! "No me he caído, lo que pasa es que voy a hacer flexiones pa' calentar los abductores."

Detalles como el movimiento del busto de las púgiles femeninas, el tembleque de las mantecas del orondo Salua Tua, o el "moreno paleta" que luce el estrambótico Afro Thunder son para quitarse el sombrero. Pero lo que más nos ha llamado la atención es la increíble expresividad de los rostros de los luchadores, que incluyen sencillas pero efectivas animaciones faciales, e incluso moratones que van apareciendo a medida que los púgiles reciben castigo en el combate. La única pega que se le puede achacar al aspecto gráfico son los tristes fondos de cartón piedra que rodean al ring, pero vistos los logros en el resto de apartados del juego esto es totalmente obviable.

NO DEMASIADO COMPLI-K.O.

Pero todas las bondades técnicas del mundo se quedan en nada si detrás no hay un buen juego, y *Ready 2 Rumble* es, sin duda alguna, el juego de boxeo más divertido que ha pasado por nuestras manos. Midway ha exagerado los elementos más espectaculares del deporte del cuadrilátero, relegando a un segundo plano el realismo. Aquí no hay puntos, ni estrategias, ni nada que se le parezca. Simplemente, el primer contendiente que



YO HICE A ROQUE III

En el modo campeonato, aparte de combatir para ganar fama y dinero, también deberás entrenar duramente a tus púgiles si quieres durar más de un asalto. *Ready 2 Rumble* pone a tu disposición una serie de ejercicios a modo de subjuegos para mejorar las estadísticas de tus campeones como, por ejemplo, levantamiento de pesas, el *punching-ball* o el saco de arena. Los que seáis más vagos que los guionistas de la carta de ajuste, existe una opción automática para que la máquina haga sudar al púgil en tu lugar.



derribe tres veces al otro ganará el combate por la "vía del cloroformo". Esta simplificación con jugabilidad puramente *arcade* de este deporte hace que *Ready 2 Rumble* sea al mundo pugilístico lo que fue en su día *NBA Jam* al baloncesto.

Eso no significa que este título no vaya a agradar a los amantes del boxeo. Los programadores se las han arreglado para obligar al jugador a seguir la estrategia de un combate real. Deberemos realizar ataques basados en combinaciones de golpes lanzados al ritmo adecuado, esquivar y fintar cuando llevamos las de perder, y evitar el contacto físico cuando suene la campana para salvarnos el pellejo. También dan un toque de autenticidad las fantásticas animaciones de los contendientes, entre las que destacan las mil y un maneras que existen de besar la lona: desde la típica caída modelo "saco de patatas" hasta el lento derrumbamiento de un boxeador *grogui* que deambula sin rumbo por la lona.



Claro que también hay sitio para los golpes de fantasía y la más pura *fantasmada*. El caso más claro es el modo *Rumble*, que se activa a voluntad del jugador tras asestar seis golpes netos al contrario: los guantes del boxeador se iluminan por un corto periodo de tiempo en el que se puede asediar al contrario con implacables series de veloces y contundentes *combos*. El apartado sonoro también refuerza las espectaculares salidas de tono del juego gracias a un locutor que







A la izquierda el inimitable Ruiz Mateos tras su cambio de imágen: "¡Qué te pego, leche!"

grita más que José Luis Moreno presentando un dúo de Miguel Bosé y El Fary, la marchosa sintonía inicial y los cachondos comentarios de los preparadores de las esquinas.

MIS LUCHADORES FAVORITOS

Ready 2 Rumble cuenta con 17 impresionantes boxeadores (contando a los ocultos), cada uno con un estilo y un aspecto físico muy marcados. A continuación te ofrecemos en exclusiva los púgiles que, por diferentes motivos, son los favoritos de la Redacción.



Nombre: Butcher Brown
Favorito de: Drako
Es el más mejor porque...: Aunque es más torpe que el Capitán Garfio tocando el violín, su "Directo de Villatortas" no tiene parangón en el juego.



Nombre: Salua Tua
Favorito de : Holybear
Es el más mejor porque: Con cuatro papadas y unos pechos a la altura del ombligo, el primo de 'sumosol' de E. Honda es un peligro tanto para los contrarios como para la estabilidad del ring.



Nombre: Afro Thunder
Favorito de: Seed
Es el más mejor porque: Aunque no le irían nada mal unos bocatas de chorizo para ganar kilos, tiene patillas suficientes para vacilarle hasta a una farola.



Nombre: Gino Stiletto
Favorito de: Nen
Es el más mejor porque: Los mamporros de este clon liofilizado de Rocky Balboa con antebrazos *popeyiles* tienen el mismo efecto que un plato de espaguetis fríos: muy sosos, pero indigestan a cualquiera.

¿DEMASIADO FÁCIL?

La única pega que se le puede poner a *Ready 2 Rumble* es su excesiva facilidad. A la que uno se hace con la mecánica del juego, el modo *arcade* dura menos que una escena erótica en *Médico de Familia*. Eso en el caso de que elijas a un luchador 'de los buenos', ya que en la lista de púgiles hay auténticas patatas calientes con guantes. Desde luego no hubiera estado de más que el nivel de los boxeadores fuera un poco más equilibrado. Por suerte los programadores han tenido el detalle de incluir un completo y largo modo campeonato, en el que nuestros esfuerzos se verán compensados con la aparición de suculentos personajes ocultos (no hablemos ya de las competiciones para dos jugadores que tienen una vida prácticamente eterna).

Espectacular, adictivo e hilarante, *Ready 2 Rumble* se perfila como uno de los nombres a tener en cuenta de cara a hacer la carta a los Reyes Magos estas Navidades. Si además te gustan los *beat'em-ups* y eres aficionado al boxeo DEBES comprarte este juego.



EN FIN...

arriba
- El adjetivo "divertido" se le queda corto
- Los gráficos de los luchadores
- Es el *NBA Jam* del boxeo

abajo
- Un poco facilón
- Luchadores desequilibrados
- Que algún cenutrio lo compare con la versión Dreamcast

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	4,5
gráficos	4,5
jugabilidad	4,5
duración	4
vidilla	5

global



MOTOS, OSOS ATROPELLADOS Y COPOS DE NIEVE

SLED STORM



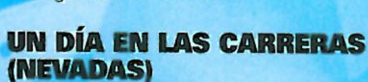


Género:	SIMULACIÓN
Desarrollador:	Electronic Arts
Editor:	Electronic Arts
Distribuidor:	Electronic Arts
Precio:	7.990 pesetas

A medida que se aproxima el invierno, llegan a nuestra Play juegos que tienen a la nieve como protagonista. En *Trick'n'Snowboarders*, comentado en este mismo número, nos encontramos con adolescentes sobre tablas de *snowboard* que se dedican a hacer cabriolas en las estaciones de esquí. En *Sled Storm* conduciremos motos de nieve, y además de la posibilidad de realizar saltos y virguerías varias –'trucos' en la jerga de los aficionados– se une la posibilidad de destrozar los elementos que nos vayamos encontrando en nuestras correrías (carteles, matorrales, muñecos de nieve u osos pardos de montaña). Y no os preocupéis por posibles quejas de asociaciones cívicas o ecologistas. ¡Aquí nos dan puntos por comportarnos como el perfecto anti-Rodríguez de la Fuente!



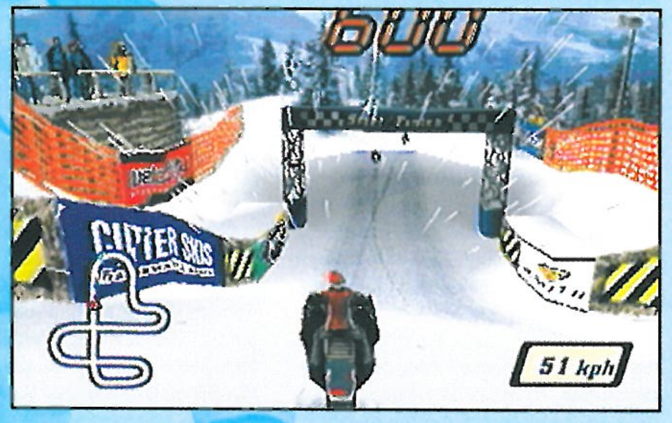




UN DÍA EN LAS CARRERAS (NEVADAS)

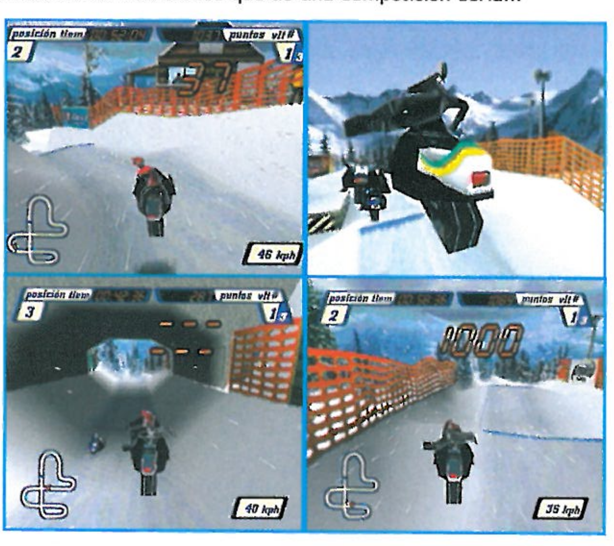
Con *Sled Storm*, Electronic Arts ha conseguido una brillante combinación entre el realismo de un simulador y la jugabilidad de un arcade. A la gran variedad y espectacularidad de saltos se añade un manejo sencillo de la moto de nieve (aunque Holybear sólo tardó tres horas en aprender a arrancarla) y una gran suavidad de movimientos. La sensación de realismo está muy conseguida, tanto en la conducción de nuestro vehículo como en las condiciones atmosféricas de las carreras. Y si deseamos ver la nieve y los árboles contra los que nos estrellemos más de cerca, la magnífica vista subjetiva nos irá de perlas. Asimismo, disponemos de opciones atractivas como la posibilidad de mejorar nuestro cacharro con nuestros humildes ahorros.

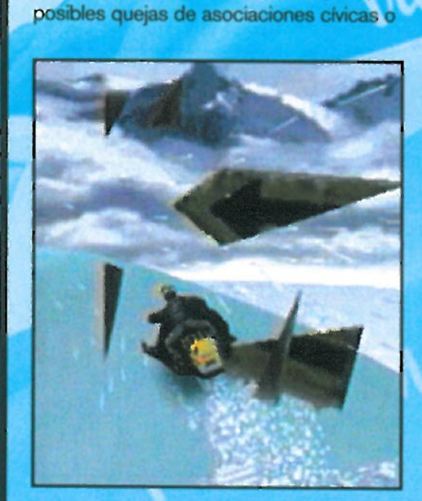
Otro aspecto remarcable del juego es la variedad y complejidad de los circuitos a recorrer. En lugar de la típica vuelta al ruedo que se repite una y otra vez, podemos meternos por más sendas y atajos que el Lute en sus buenos tiempos. Multiplicad todo esto por dos jugadores (o por cuatro, si tenéis multi-tap) y el cachondeo para ver quién hace el salto más inverosímil o atropella más inocentes animalillos está asegurado. Como aspectos a olvidar, pocos. El pop-up de toda la vida en la generación de horizontes, y el hecho de que nuestros contrincantes adapten su velocidad y calidad de conducción a la nuestra (siempre ralentizan su marcha cuando nos la pegamos) le impiden convertirse en un título excelente. Pero no lo dudes: si quieres una buena unión de motos, nieve y espíritu gamberro, *Sled Storm* es tu juego.



LOS MOTORISTAS SALTIMBANQUIS

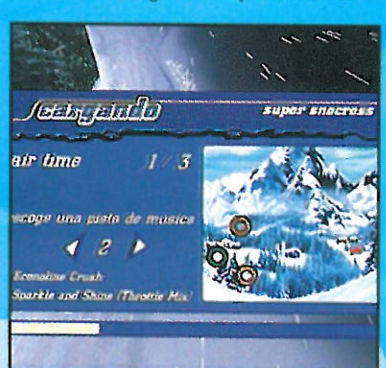
Además de intentar llegar el primero a la meta y de dejar las pistas de carreras sin fauna animal autóctona, en *Sled Storm* podremos hacer el payaso encima de la moto de múltiples y divertidas maneras. Algunos de nuestros *trucos* parecen más propios del Circo de los Muchachos que de una competición seria...











EN FIN...

arriba
- Buena sensación de realismo
- Gran jugabilidad
- Circuitos atractivos

abajo
- Parte técnica mejorable
- Adversarios compasivos



PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	4
gráficos	4
jugabilidad	4,5
duración	4
vidilla	4
global	●●●●

COLIN McBIKING

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

en castellano

RECOMENDADO

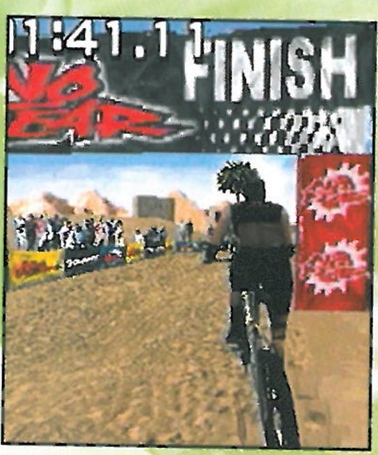
Género:	SIMULACIÓN
Desarrollador:	Codemasters
Editor:	Codemasters
Distribuidor:	Proein
Precio:	8.990 pesetas

En un mercado lleno de simuladores de conducción que prometen ser "el próximo *Gran Turismo*" y que, a la hora de la verdad, se quedan en un simple *Gran CaricaTurismo* del original, da gusto ver cómo aún hay programadores que intentan dar un soplo de aire fresco con juegos como *No Fear Downhill Mountain Biking*.. En este sorprendente simulador de descensos en MTB, en lugar de Fórmulas 1, chasis más deslumbrantes que la calva de Jesús Puente y rugientes motores, encontraréis bicis, cuadros de aluminio y lujosos pedales.

Muchos pensaréis: "¡Bicicicletas!, ¡Menudo rollo!. Las carreras deben ser tan emocionantes como un debate entre Juan Pablo II y Fidel Castro". ¡Pues estáis muy equivocados! Si de algo se puede vanagloriar *No Fear Downhill Mountain Biking* es de transmitir una excitación y una sensación de velocidad que ya querrían tener para sí otros simuladores de conducción atestados de supuestos bólidos motorizados.

No esperábamos menos de una compañía como Codemasters que nos ha regalado joyas como *Colin McRae*. De hecho, la semejanza con este título no es sólo de espíritu, ya que el aspecto gráfico de los circuitos nos recuerda bastante al del famoso simulador de *rallies* (a ese público-cartulina que rodea los recorridos lo tenemos más visto que el perfil de Juan Carlos I).

Lamentablemente, hay que reconocer que *No Fear* tiene alguna que otra laguna en el apartado técnico. Hay elementos del paisaje que aparecen de golpe, las franjas negras que aparecen en el modo de dos jugadores simultáneos (muy divertido por cierto) son de puro cinemascope, y encima el programa sólo es capaz de poner dos ciclistas en pantalla. Pero estos defectillos se quedan en nimiedades al lado de una cámara subjetiva desde el manillar que corta el hipo, unos gráficos en alta resolución y una excelsa ambientación sonora que incluye detalles como el sonido de los tacos de las ruedas sobre el asfalto.



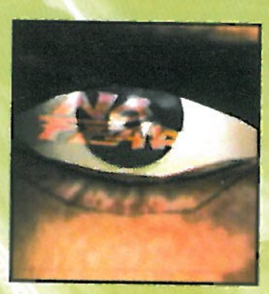


"Vaya... ¡ya se me ha vuelto a calar!





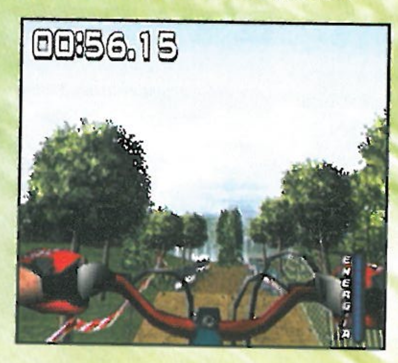




SIN ALIENTO

Ahora bien, lo que hace especial a *No Fear Downhill Mountain Biking* es su fantástica mecánica: debes enfrentarte en cada circuito a diversos pruebas "cara a cara" con otros competidores. Para vencer deberéis tener en cuenta que corréis con "tracción animal", por lo que lo mejor es aprovechar los descensos para descansar y atacar fuerte sólo cuando sea necesario (sino tu corredor tendrá la respiración más agitada que el redactor Seed viendo un primer plano de Catherine Zeta-Jones en *El Zorro*). Además, a medida que vayas avanzando en el modo campeonato tendrás a tu disposición nuevas piezas para mejorar la vista (cuadros, horquillas, ruedas, frenos, suspensiones...) y además accederás a ampliaciones en los trazados de los circuitos. Pero lo mejor de todo es que puedes realizar auténticas vaciladas como el "caballito" o cruzadas *kamikazes* en el aire, e incluso dar sucios golpes a los oponentes. Vale, su utilidad es nula, pero repetir las proezas de nuestra infancia sin tener que ir por la vida con las rodillas peladas tiene un *no-se-qué* que nos mantiene pegados a la pantalla. No lo dudes, si te gustan los simuladores de conducción y estás harto de que siempre te den más de lo mismo, *No Fear Downhill Mountain Biking* es lo que andabas buscando.





EN FIN...

arriba
- Su originalidad
- La ambientación sonora
- La vista desde el manillar

abajo
- Tiene lagunas técnicas
- Modo dos jugadores mejorable
- Un pelín difícil

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	4,5
gráficos	3,5
jugabilidad	4
duración	4,5
vidilla	4

global



ME PASO EL DÍA SALTANDO

TRICK'N'SNOWBOARDER

Género:	**SIMULACIÓN**
Desarrollador:	**Capcom**
Editor:	**Capcom**
Distribuidor:	**Capcom**
Precio:	**7.990 pesetas**

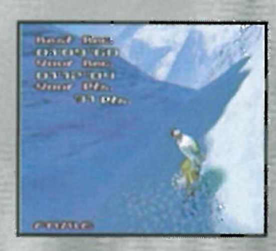
Hay personas a las que les encanta coger una especie de tabla de windsurf, lanzarse por pendientes nevadas, y combinar a partes iguales piruetas espectaculares y trompazos que incitan a la risa ajena (nuestro maquetador puede dar buena fe de ello). Para esta gente y para todos los aficionados a los simuladores deportivos, Capcom ha decidido publicar un juego que sigue la senda de *Cool Boarders* y similares: diversión sin más pretensiones. En *Trick'n'Snowboarder* encontraréis diversas pistas de esquí repartidas por el mundo, una pandilla de jovencitos con ganas de pasárselo bien y mucho espíritu competitivo. Como protagonistas del asunto, deberéis luciros a la hora de saltar y saltar como una pulga con el baile de San Vito, intentando de paso acabar los recorridos en el menor tiempo posible. Entre los modos de juego destacan el de dos jugadores (muy divertido) y la original posibilidad de editar un vídeo con nuestra mejores actuaciones para vacilar con los colegas. Sin duda, la parte técnica es lo más flojo de este título: todo un recital de polígonos saltarines, pop-up y texturas que bailan más que un Chayanne epiléptico. Pero eso tal vez sea lo de menos, ya que cuando veas (a cámara lenta, eso sí) cómo el amigo contra el que corres en el modo versus se la pega una y otra vez, las risitas serán inevitables. Nota para fans de *Resident Evil*: Claire, Leon y un zombi os esperan escondidos para dar sus primeros saltitos con vosotros. Que lo sepáis.











EN FIN...

arriba
- Muy divertido
- Vídeo de mejores momentos
- Jugabilidad arcade

abajo
- Técnicamente mediocre
- Repetitivo
- Poco realista

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	3,5
gráficos	3
jugabilidad	4
duración	3
vidilla	3,5

global

PLAYNBALL CON GUSANO

WORMS PINBALL

Género:	**SIMULACIÓN**
Desarrollador:	**Team 17**
Editor:	**Infogrames**
Distribuidor:	**Infogrames**
Precio:	**6.990 pesetas**

Los que lleven ya algún tiempo criando callos con el mando de la Play recordarán un juego en el que ejércitos enteros de gusanitos se dedicaban a hacer la guerra y no el amor de la manera más bestia e hilarante: *Worms*. Como el lector avezado habrá notado por el título, estos seres de vida tan arrastrada han vuelto a tomar al asalto nuestra Play, cambiando las balas por las bolas... de pinball.

Worms Pinball pone a nuestra disposición la friolera de ¡2 mesas! de pinball con las que medir nuestra habilidad con los *flippers* (sí, los 'palos esos' con los que empujamos la bola se llaman así). Teniendo en cuenta que un pinball, por naturaleza, es más estático que el flequillo de la Estatua de la Libertad, no esperéis grandes virguerías técnicas. Sin duda, el punto fuerte del juego es su realismo, ya que en todo momento tendremos la sensación de estar ante una máquina de verdad... si no fuera por las perspectivas utilizadas. Cada mesa dispone de cuatro perspectivas distintas, aunque tan sólo dos de ellas sean plenamente funcionales. El marcador, elemento indispensable en las máquinas de este tipo, está bien integrado con el fondo únicamente en un par de estas perspectivas, que curiosamente son las más lejanas y menos útiles de todas. Con lo cual, nos encontraremos en la disyuntiva de elegir entre ver bien la mesa o el marcador, en el que a veces cuesta muchísimo ver lo que pone en determinadas ocasiones (¿habéis probado a ver una peli del Plus codificada? Pues eso.) Un buen intento de trasladar la emoción de estos cacharros a nuestra Play, sólo apto para fans de *Worms* y gente sin un salón recreativo cerca.



"Le di, le di... me he hecho un *tanque* colega".





EN FIN...

arriba
- ¡Un pinball para PlayStation!
- Simulación realista
- Humor y efectos sonoros made in Worms

abajo
- Sólo dos mesas
- Problemas con el marcador
- Perspectivas mejorables

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	4
gráficos	1,5
jugabilidad	4
duración	2,5
vidilla	2,5

global



UN JUEGO REDONDO

PAC-MAN WORLD

Género:	PLATAFORMAS
Desarrollador:	Namco
Editor:	Namco
Distribuidor:	Sony
Precio:	7.490 pesetas

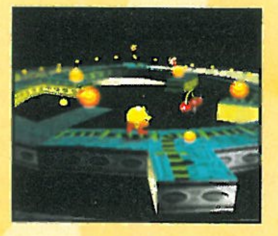




Es normal que después de pasarse veinte años comiendo bolas un individuo coja algo de volumen. Al menos eso deben haber pensado los señores de Namco, que para celebrar las dos décadas del nacimiento de Pac-Man le han convertido en un personaje en tres dimensiones. *Pac-Man World* es el merecido homenaje en forma de juego de plataformas a uno de los personajes que más monedas ha sorbido de los bolsillos de medio mundo.







EL RETORNO DE 'PACKY'

Los clásicos enemigos de Pac-Man, los fantasmas, han dejado de hacer el ídem y han cumplido su amenaza: secuestrar a todo el 'pac' familiar del protagonista. Incomprensiblemente, cuando nuestro héroe llega a casa y se ve libre de esposa, hijos y perro que mantener, en lugar de mandar una nota de agradecimiento a los fantasmas, decide ir a rescatar a su convexa parentela. Para ello deberá recorrer los más de veinte niveles fantásticamente recreados en 3D, que van desde islas piratas plagadas de loros bombarderos, hasta bases espaciales. Aparte de salirle un par de brazos y piernas, Pac-Man ha aprendido una serie de habilidades que le ayudarán en su aventura. Como es habitual en todos los protagonistas de juegos de plataformas, la principal manera de destrozar objetos y deshacernos de los enemigos será saltar encima de ellos y fulminarlos con un golpe de nuestras posaderas (bueno, en realidad con lo que suponemos debe ser el pompis de una bola amarilla). Además, podremos lanzar las bolas vayamos recogiendo, tomar impulso para hacer *sprints* cortos y, por supuesto, utilizar las míticas súper-pildoras para comernos a los fantasmas. ¿Qué más se le puede pedir a alguien que hace veinte años no era más que un sprite mondo y redondo?









A pesar de contar con un magnífico entorno en tres dimensiones, la jugabilidad es más propia de los clásicos en 2D. Los escenarios no son tan grandes ni ofrecen tantas posibilidades de exploración como los de *Spyro 2* o *Ape Escape*, y los puzzles que encontraremos en nuestro camino no pasan del típico 'consigue tal llave para abrir tal puerta'.

Sin contar con elementos realmente sobresalientes (salvo su carismático protagonista) *Pac-Man World* cumple sobradamente su objetivo principal: ser un título sencillo, divertido y muy jugable. Namco ha conseguido con este título que Pac-Man vuelva con más estilo que nunca.

YA NO SE HACEN JUEGOS ASÍ (¿MENOS MAL?)

Un detalle de agradecer en *Pac-Man World* es la inclusión del juego original que hace veinte años consiguió enganchar a los habituales de los salones recreativos (prehistóricos, pero recreativos al fin y al cabo). También tendremos a nuestra disposición una versión en 3D de este clásico, muy parecido a otro título que los más arrugados del lugar recordarán: *Pac-Mania*.



EN FIN...

arriba
- Música y sonidos del Pac-Man original
- Modos 'Maze' y 'Classic'
- Sencillo y adictivo

abajo
- Poca profundidad de juego
- Puzzles simplones
- No aporta nada nuevo

PUNTUACIÓN

parcial

ambientación	4,5
gráficos	4
jugabilidad	4
duración	4
vidilla	4

global





¡QUE VIENEN LOS MARCIANOS!

THE WAR OF THE WORLDS

Género:	ACCIÓN
Desarrollador:	GT Interactive
Editor:	GT Interactive
Distribuidor:	Virgin
Precio:	7.990 pesetas

En 1898 H.G.Wells escribió *The War of the Worlds*, novela que inauguró el género "los alienígenas se apoderan de la Tierra". Cuarenta años más tarde, Orson Welles aterrorizó a los Estados Unidos con una genial adaptación radiofónica de la obra. Y en 1999, GT Interactive ha llevado la historia a PlayStation creando un juego insulso y aburrido que tiene menos atractivo que Chus Lampreave en bikini.

En *The War of the Worlds* interpretamos el papel de un soldado británico que debe defender nuestra querida Tierra de unas arañas metálicas y demás cachivaches marcianos que están decididos a hacer turismo en plan salvaje en la Inglaterra de finales del siglo XIX. Para cumplir las diferentes misiones que nuestros jefazos nos encargan disponemos de un buen repertorio de vehículos que nos permitirán plantar cara a los invasores ya sea por tierra, mar o aire. Además de comportarnos con los marcianos como Rambo con sus queridos *charlies*, tendremos que facilitar la evacuación de las distintas ciudades que salvemos de la plaga invasora intentando evitar al máximo los famosos "daños colaterales". Aparte del manido argumento 'el marciano bueno es el marciano muerto', poco más ofrece este título. Con un aspecto técnico mediocre (junturas entre polígonos omnipresentes, brusquedad de movimiento, píxeles como puños), y una mecánica de juego que recuerda los prehistóricos tiempos del Spectrum, *The War of the Worlds* sólo entusiasmará a los aficionados a la novela de Wells y a los conocedores (si existen) de la obra de Jeff Wayne, compositor del musical en que se basa el juego.









EN FIN...

arriba
- Banda sonora de Mr. Wayne
- Variedad de vehículos
- Ambientación retro

abajo
- ¡Vivan las junturas!
- No tiene gancho
- Recuerda tiempos pasados

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	4
gráficos	2,5
jugabilidad	3
duración	2,5
vidilla	2,5

global

MONSTRUOSO

MASTER OF MONSTERS

Género:	ESTRATEGIA - RPG
Desarrollador:	ASCII Entertainment
Editor:	ASCII Entertainment
Distribuidor:	Virgin
Precio:	7.990 pesetas

Hay circunstancias que nos hacen volver al pasado. Ver fugazmente un 600, disfrutar de los shows de José Luis Moreno... y *Master of Monsters*. Es difícil adivinar qué oscuro "razonamiento" habrá impulsado a un grupo de desarrolladores a trasladar a PlayStation este viejo juego de Megadrive. Cuando el fin del milenio está a la vuelta de la esquina, resulta chocante que juegos como éste tengan sitio en el universo de los 32 bits.

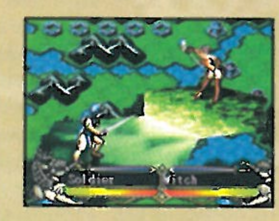
Master of Monsters cuenta la historia de un Dios malvado llamado Gaia que decide convertir, cual Jesús Gil, el mundo entero en su Marbella particular. Los antiguos discípulos de este Dios (6 poderosos magos) se pondrán a nuestra disposición para ayudarnos a arreglar las cosas. A base de librar una batalla tras otra, borraremos a los esbirros de Gaia de la faz de la Tierra y salvaremos a la Humanidad.



Si hay títulos a los que no se les suele exigir gran cosa en el apartado técnico son los de estrategia. Mientras su mecánica de juego sea atractiva, la adicción está asegurada. Ahora bien, olvidaos de los polígonos, las 3D y ningún tipo de música que no sea una melodía propia de un PT1, ya que el juego de ASCII cuenta con un aspecto visual y sonoro realmente pobre. Si a esto le sumamos un desarrollo del juego lento, pesado y poco atractivo capaz de desesperar al más fanático, *Master of Monsters* es un título que sólo podrán "disfrutar" los nostálgicos de los 16 bits con mucha fuerza de voluntad.







EN FIN...

arriba
- Salen monstruos
- Puedes lanzar hechizos
- No hay defectos técnicos...

abajo
- ...porque toda la parte técnica es lamentable
- Música patética
- Aburrido como pocos

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	1
gráficos	1
jugabilidad	1,5
duración	2
vidilla	1,5

global



QUE LO SEPAS...

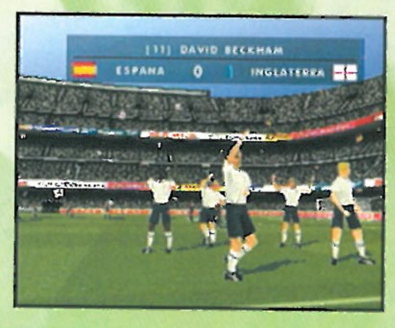
ESTO ES FÚTBOL

en castellano

Género:	**DEPORTIVO**
Desarrollador:	**Sony**
Editor:	**Sony**
Distribuidor:	**Sony**
Precio:	**8.490 pesetas**

En Sony no deben tener abuelas. Cuando Electronic Arts y Konami están a punto de dar una vuelta de tuerca más a los juegos de fútbol con sus esperados *FIFA 2000* e *ISS Pro Evolution*, la compañía nipona se descuelga con un simulador cuyo título es toda una declaración de intenciones. *Esto es fútbol* intenta ser el simulador definitivo de un deporte que presenta una nómina de presidentes incapaces de hacer sumas de más de dos cifras. Y lo cierto es que los dos años de trabajo en el desarrollo del juego se notan: tanto el aspecto técnico como la base documental referente a equipos disponibles y torneos a disputar están muy conseguidos, y no decepcionarán a los fans de Bogarde y compañía. El diseño poligonal de los jugadores es convincente, y se mueven con la misma suavidad que la toalla de Mimosín.

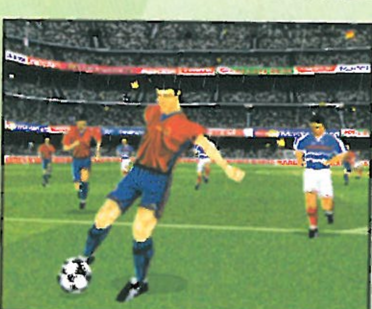












Además el juego de Sony añade dosis de realismo que son de agradecer. Es sorprendente ver cómo los jugadores, al más puro estilo "el que no llora no mama", reclaman fuera de juegos inexistentes o protestan tarjetas totalmente merecidas. Además, como si fueran payasos con pluriempleo, celebran los goles de manera ridícula. Como guinda del pastel, Angel González Ucelay, comentarista de una conocida cadena de radio, amenizará con sus comentarios (algo soseras a veces) las incidencias de los partidos.





REPITE, REPITE

Teniendo en cuenta que el título permite hasta ¡ocho jugadores!, para evitar que tus colegas y tú acabéis armando la segunda parte de la Guerra de Troya el juego cuenta con un gran número de repeticiones de gran calidad. Si tenéis tiempo y ganas, podréis ver una y otra vez ese maldito penalty que el árbitro se ha sacado presuntamente de la manga. En el caso de marcar un gol que causaría un infarto de miocardio a cualquier comentarista radiofónico, podrás utilizar las múltiples repeticiones para quedarte más satisfecho que el brigadier Pepis después de un concierto de Pet Shop Boys.

Pero todo el despliegue técnico queda ensombrecido por una serie de detalles que restan algo de interés al juego. Y es que o en la Redacción de PlanetStation somos más negados que Fernando Sanz en una mala tarde, o *Esto es fútbol* es un juego difícil de dominar. A la dificultad de trenzar jugadas de más de tres pases seguidos, se une una cierta anarquía de los jugadores que hace que se luzcan por su cuenta sin tener nuestras instrucciones en cuenta además de una irritante facilidad de los contrarios para dejarnos en ridículo. Si *esto es fútbol*, sólo podrán disfrutarlo los buenos futbolistas.

¡Cachis la mar, Patxi! Vale que hagas una segada, pero es que le has desintegrado la pierna.



Desde que se fue Clemente hay una *grasia* y una alegría en el Betis...

EN FIN...

arriba
- Intro de cine
- Técnicamente bueno
- ¡Hasta 8 jugadores!

abajo
- Cuesta dominarlo
- ¡Queremos a Butanito!
- Adversarios demasiado listos

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	4
gráficos	4,5
jugabilidad	3
duración	4
vidilla	4

global



¿DÓNDE ESTÁN MULDER Y SCULLY?

X-FILES



Género:	**AVENTURA**
Desarrollador:	**Hyperbole Studios**
Editor:	**Fox Interactive**
Distribuidor:	**Sony**
Precio:	**8.490 pesetas**

En 1992, un periodista medio paranoico llamado Chris Carter se imaginó a dos agentes del FBI especialistas en casos paranormales. Fox Mulder, que parecía haber perdido la razón desde la extraña desaparición de su hermana, y Dana Scully, fría como una factoría de la Frigo, que dedicaba sus ratos libres a revolver en las vísceras de fiambres varios. El bueno de Carter escribió algunos guiones basados en sus aventuras, los presentó a la cadena Fox y de ahí surgió *Expediente X*, una de las series de televisión que ha tenido un mayor número de fans en los años 90. Después de pasar por libros, juegos de rol, juegos de cartas y pantallas de cine, la pareja Mulder-Scully llega a PlayStation. Pero no como protagonistas, ya que en *X-Files* nuestro objetivo consistirá en saber 'dónde están', como si fueran unos *Wallys* cualesquiera.

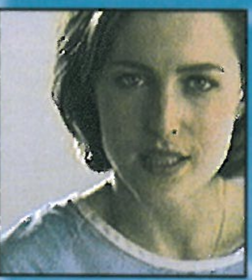




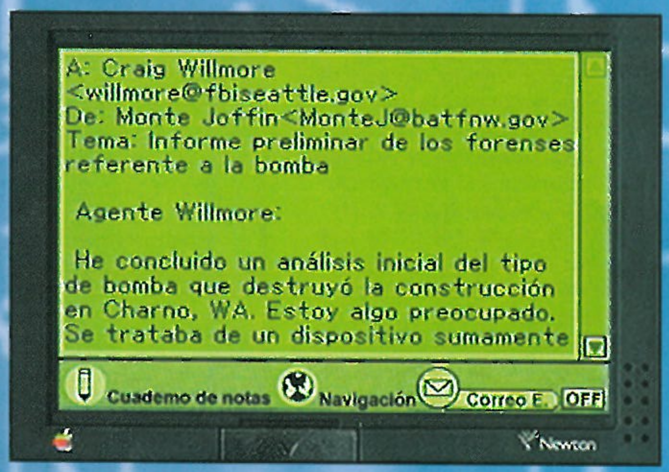
El colapso de los Centros Hospitalarios Alienígenas obliga a los extraterrestres a venir a nuestro planeta para operarse de apendicitis. ¡Y nos quejamos de la Seguridad Social!

"AGENTE CRAIG WILLMORE, FBI"

X-Files es básicamente un capítulo interactivo de la serie norteamericana en el que, además de seguir una de las enrevesadas tramas propias de la mente desquiciada de Chris Carter, podremos intervenir en ella como un protagonista más de la acción. En este vídeo interactivo asumiremos el papel del joven agente del FBI Craig Willmore, interpretado por un semidesconocido actor cuyas dotes interpreta-







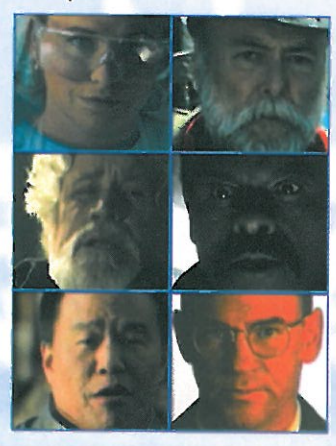
SÓLO PARA FANS

El argumento del juego esconde algunos pequeños detalles que sonarán bastante a los conocedores de la serie. La colilla abandonada, el dinero del Infierno, las pipas amontonadas, la Biblia, el estilete... Seguro que hay más por descubrir.



QUIÉN ES QUIÉN

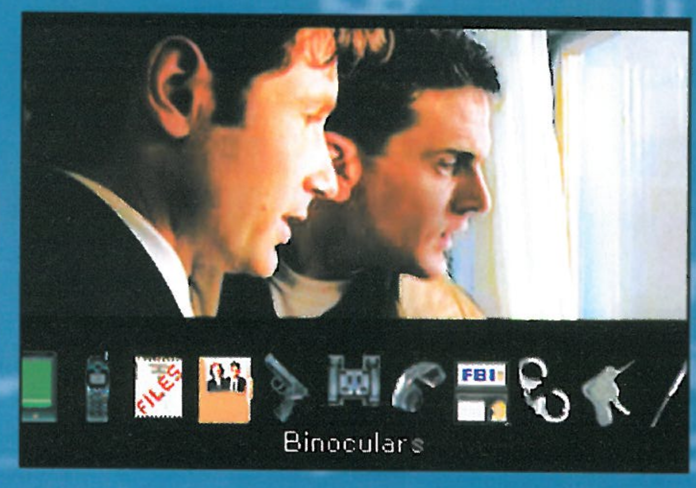
Además de algunos de los secundarios más emblemáticos de la serie, en el juego encontraremos caras menos conocidas que contribuyen a dar un poco más de variedad al asunto. Al calvorota de Skinner, Mr. X y los piraos de El Tirador Solitario se suma tu colega Cook, el trolero de Wong, el cobarde Smolnikoff, el cachondo de Amis, el alter ego de Chanquete...

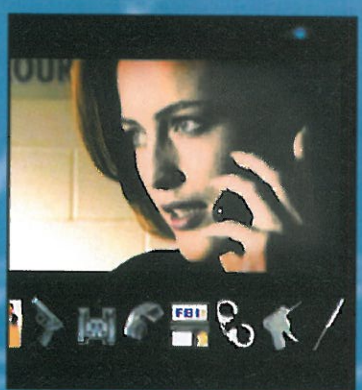












-Oye, Mulder ¿sabes donde he dejado la pistola y las llaves?
-Pues en la parte inferior de la pantalla...¡Menuda cegata! No me extraña que nunca veas a los marcianos.

tivas ha suscitado en la Redacción comparaciones siniestras con Emilio Aragón. Al principio contaremos con la ayuda del viejo amigo Skinner, que nos introducirá en la búsqueda de los dos agentes desaparecidos en plena investigación. Conforme avance la historia conoceremos a la atractiva detective Astadourian, que nos echará una manita... y quizá algo más. Poco a poco nos iremos dando cuenta que de una mezcla de contrabandistas rusos de plutonio, pescadores chinos con menos gracia que Rodrigo Rato en un velatorio y tenebrosas empresas de transporte con matones incluidos no puede salir otra cosa que una conspiración alienígena para conquistar la Tierra (algo que cualquier fan de la serie encontrará completamente lógico). Y por cierto, precisamente nosotros somos los encargados de que los extraterrestres no se salgan con la suya.

REAL COMO LA SERIE MISMA

Uno de los aspectos más destacados del juego es su escrupuloso respeto a la serie de televisión. Además de un doblaje casi perfecto con las voces originales que escuchamos por televisión, tanto la elaborada planificación visual como la tétrica ambientación de algunas escenas responden fielmente al espíritu de la serie. Sólo las esporádicas y algo decepcionantes apariciones de la música ambiental (¿dónde se ha metido Mark Snow?) empañan levemente un acabado formal de gran calidad. Si a ello le añadimos llamadas por teléfono móvil, linternas que se encienden en medio de la oscuridad, gabardinas que llegan hasta el suelo y chistes sobre el asesinato de Kennedy, el balance no puede ser más positivo.

Ahora bien, la mecánica del juego, basada en realizar acciones determinadas en el orden determinado, hace que más de una vez nos desesperemos al encontrarnos en un callejón sin salida. De hecho es más que recomendable utilizar la opción de "Intuición artificial" que tenemos a nuestra disposición y que nos irá dando las pistas necesarias. Asimismo, a pesar de ser fluida, la transición entre pantallas estáticas puede llegar a ser más frustrante que intentar enseñar gramática a Poli Díaz, ya que a menudo nos desorientaremos cuando exploremos espacios cerrados. La poca flexibilidad de nuestras acciones hará que a veces nos sintamos personajes de la historia en vez de verdaderos jugadores, y las escasas escenas de acción son más simples que el mecanismo de un palillo. Pero todo esto no impiden que el juego sea idóneo para aquellos fans de la serie deseosos de formar parte del mundo de *Expediente X* aunque sea virtualmente, ya que disfrutarán de lo lindo salvándole el pellejo a los agentes más famosos del FBI (ya sabéis, en caso de fanatismo súmese medio planeta a la nota final). Pero si las aventuras de Mulder y Scully no te emocionan demasiado, el juego te dejará igual de frío.

¿ME QUIERE? ¿NO ME QUIERE?

La relación entre Mulder y Scully es una de las más increíbles de la historia de la televisión. 7 años juntos, cientos de capítulo y apenas un casto beso. Con Willmore y Astadourian la cosa parece ir por el mismo camino. ¿O no?



EN FIN...

arriba
- Excelente guión
- Aspecto visual de película
- Adaptación fiel a la serie

abajo
- Poca flexibilidad
- Puede frustrar
- Banda sonora pobre

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	4
gráficos	4,5
jugabilidad	3
duración	3,5
vidilla	3

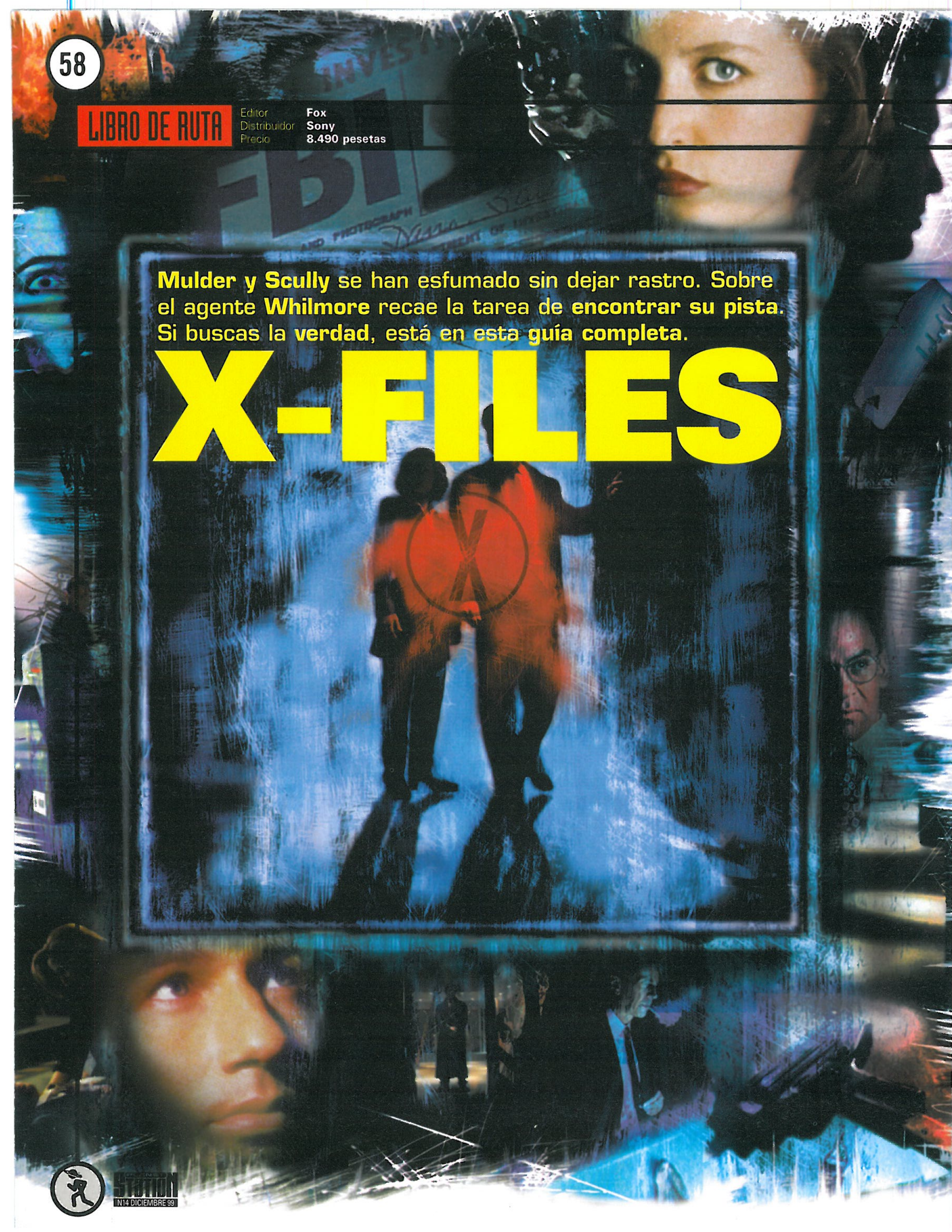
global



Editor **Fox**
Distribuidor **Sony**
Precio **8.490 pesetas**

Mulder y Scully se han esfumado sin dejar rastro. Sobre el agente **Whilmore** recae la tarea de **encontrar su pista**. Si buscas la **verdad**, está en esta **guía completa**.

X-FILES



2 DE ABRIL

OFICINAS

Recorre el pasillo y saluda al agente Cook. Entra en tu despacho (el primero a la izquierda). Siéntate en la silla. Toma el teléfono cuando suene. Será Shanks. Pilla la pistola y la placa del cajón y ve al despacho de Shanks al final del vestíbulo.

Habla con Shanks y pregunta luego a Skinner acerca de los dos agentes desaparecidos: éste te dará un carpeta sobre ellos. Lee la información para enterarte de algunas pistas vitales. Cuando hayas acabado de consultar a Skinner, Shanks te dirá que emitas una orden de búsqueda de los agentes desaparecidos. También te ordenará que pases tus casos al agente Cook.

Sal del despacho de Shanks. Vuelve a tu propio ordenador. Enciéndelo y selecciona el ING. Elige el ATE y emite la orden de búsqueda encomendada. Mira tu correo electrónico. Apaga el ordenador. Toma los expedientes que hay en tu escritorio. Recorre el vestíbulo y cruza la segunda puerta a la izquierda (el despacho del agente Cook). Informa a Cook de tus casos. Dale los expedientes. Ve a la sala de reuniones (primera puerta a la derecha). Entrando a mano izquierda hay un estuche donde pone Agents Only ("Sólo para agentes"). Éste contiene más equipo del que deberías llevarte. Hecho



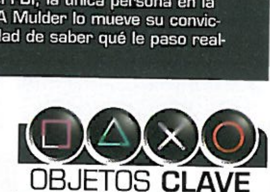
esto, dirígete a la salida y selecciona la posada Comity como destino.

POSADA COMITY

Selecciona la placa en la barra de herramientas y muéstrasela fugazmente a la recepcionista. Hazle preguntas acerca de la visita de los agentes. Toma el número de matrícula de su coche de alquiler. Luego pídele que abra los apartamentos alquilados.

Registra la habitación de Mulder. Presta especial atención al expediente de la cama. Busca entre el desorden de encima de los estantes para descubrir un artículo de una revista sobre ovnis. Examina la mesita de noche para hallar un libro. Cruza la puerta que hay a la derecha (la habitación de Scully) y habla con el subdirector Skinner. Mientras le haces preguntas, no olvides mencionar el registro de llamadas. Inspecciona la habitación de Scully y toma el ordenador portátil de la mesita de noche.

FOX MULDER



Fox Mulder, a quien sus colegas apodan Spooky ("el fantasmagórico"), es un psicólogo educado en Oxford y especializado en asesinos en serie: empezó trabajando para la unidad de crímenes violentos del FBI, cargo en el que sobresalió. Tras experimentar una regresión hipnótica, Mulder se convenció de que su hermana Samantha, quien desapareció a la edad de ocho años cuando él tenía 12, fue abducida por fuerzas extraterrestres. Debido a su insistencia se le transfirió a la sección de los Expedientes X en 1991, un departamento de la agencia que se ocupa de lo extraordinario, lo inexplicado y lo supuestamente sobrenatural. En el transcurso de su trabajo, ha destapado muchas pistas que parecen apuntar a una conspiración gubernamental a nivel mundial que encubre la presencia alienígena en la tierra.

Una red de contactos en el congreso y otros círculos del poder le han permitido continuar sus investigaciones, aunque una y otra vez topa con obstáculos en forma de indiferencia oficial y oposición encubierta. Tras ser traicionado y desorientado por enemigos dentro y fuera del FBI, la única persona en la que puede confiar es su compañera Dana Scully. A Mulder lo mueve su convicción de que "la verdad está ahí fuera" y la necesidad de saber qué le paso realmente a su hermana.

Sal de la habitación y dirígete a la recepcionista. Dale el libro y pídele que te enseñe el registro de llamadas. Prueba a llamar a esos números con tu móvil. Vuelve con Skinner y habla de nuevo con él. Regresa a las oficinas de Seattle.

OFICINAS

Ve a tu despacho. Siéntate en tu escritorio y enciende el ordenador. Selecciona el ING. Comprueba la matrícula del Ford Taurus en la base de datos de civiles. Haz una búsqueda allí mismo en base a los dos números de teléfono que adquiriste en el hostal. Debería salirte la dirección de un almacén del muelle. Entra en la sala de reuniones y habla con el subdirector Skinner. Sal del despacho. Conduce hasta la bodega portuaria.

BODEGA PORTUARIA

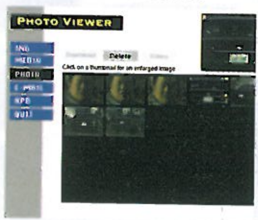
Acércate a la puerta del almacén y usa la ganzúa para poder entrar. Cuando Skinner se vaya, empieza a registrar el suelo del

OBJETOS CLAVE

I.N.G.

Esta práctica base de datos te permite inspeccionar matrículas, emitir órdenes de búsqueda y captura (ATE), y examinar a sospechosos. Es buena idea pasar por el ING a todo aquel que te encuentres, sólo para estar seguro de con quién estás tratando.

▼ Desarrolla las fotos de tu cámara digital utilizando el ordenador de la oficina.

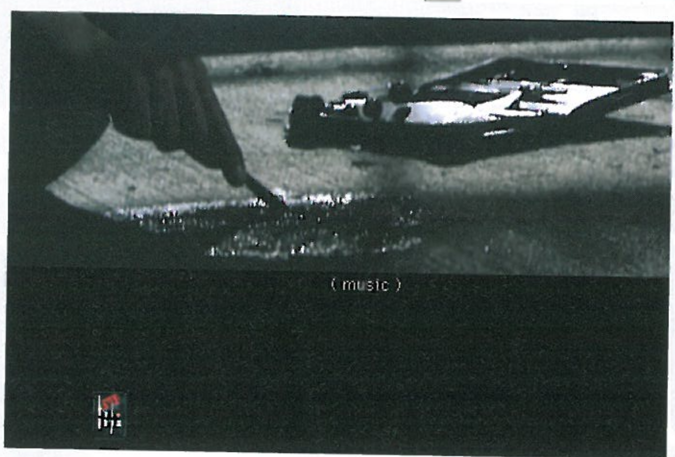




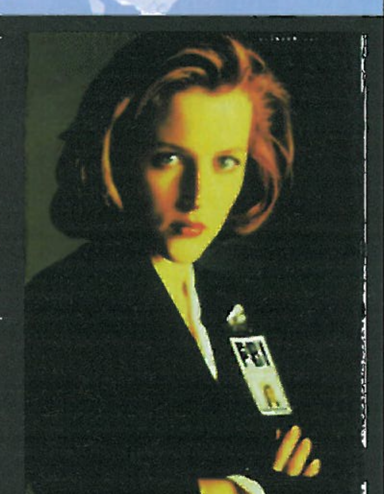








DANA SCULLY



Doctora especializada en medicina forense y patología, la agente Dana Scully se opuso a los deseos de sus padres cuando apenas salir de la escuela de medicina se dedicó a enseñar en la academia de entrenamiento del FBI. Sus superiores le asignaron más tarde trabajar con Fox Mulder con la intención de que usara su mente científica para desacreditar las teorías de éste. En vez de eso, se ha convertido en su mayor aliada y, en lugar de espiarlo, ha pasado a ser una compañera permanente en los Expedientes X, resuelta a reunir las pruebas definitivas que revelen, al fin, la verdad que se oculta detrás de las más siniestras actividades secretas del gobierno.

Pese a su escepticismo inicial y su rechazo a aceptar las teorías más chocantes de Mulder, a lo largo de los años su confianza en los instintos de su compañero y el respeto a su integridad, junto a lo que ha visto con sus propios ojos, han cuestionado muchas de sus creencias personales, sobre todo en lo concerniente a la religión. Se cree que la abducción de Scully en 1994 desencadenó la sucesión de hechos que la llevaron a desarrollar un cáncer cerebral terminal, pero ahora ha empezado a remitir.



OBJETOS **CLAVE**

A.P.D.
Éste es uno de tus mejores artículos. El APD te deja trasladarte a cualquier lugar al instante sin tener que ir a la salida de la zona en la que te encuentras actualmente. También te proporciona un informe sobre la marcha de tu investigación, así como algunos útiles consejos.

▼ Cuando hayas recogido todas las pruebas del almacén, habla sobre ellas con Skinner.





almacén. Observarás una pila de cajas en un rincón. Ignóralas de momento. Intenta encontrar la mancha de sangre del suelo, cerca de la puerta. Toma una muestra con tu equipo de pruebas. Inspecciona el suelo por la parte de la derecha para descubrir una colilla. Recógela. Examina los pilares que están de cara a la entrada. Hay unos minúsculos agujeros de bala en uno de ellos. Échales un vistazo más de cerca y usa el equipo de pruebas.

En el extremo derecho del almacén hay un despacho. Entra en él y habla con





Skinner. Muéstrale los indicios que has hallado. Busca unas escaleras en el despacho. Selecciona la linterna y ve hacia arriba. Entra en la sala que hay en lo alto de las escaleras. Apunta la linterna al suelo y recoge la palanca.

Baja para volver donde estaban las cajas. Usa la palanca para abrirlas. Toma una muestra del polvo negro mediante el equipo de pruebas. Dirígete al ala izquierda del almacén y cruza la puerta.

Avanza por el muelle y habla con Wong, el pescador. Inquiérele acerca de lo floja que está la pesca y los propietarios del almacén. Tras agotar todas tus frases de preguntas, vuelve al almacén y habla con Skinner. Cuéntale todo lo que has descubierto y sal luego del almacén.

Al salir, Skinner señalará el coche que te ha estado siguiendo. Ve hacia ese coche. Selecciona enseguida la cámara y toma una foto de la matrícula antes de que desaparezca. Vuelve a tu coche y ve al laboratorio.

LABORATORIO
En el laboratorio encontrarás al risueño John Amis. Intenta afanarle tu dólar para echarte unas risas. Dale tu equipo de pruebas. Pregúntale sobre los artículos que contiene. Amis podrá darte toda la información acerca del polvo negro. Además mandará hacer un análisis de la bala, pero no podrá hacer gran cosa con la sangre. Vuelve al coche y ve a las oficinas de Seattle.

OFICINAS
Vuelve a tu despacho y conéctate al ING. Comprueba la identidad del señor Wong en la base de datos de civiles. Te saldrán unas cuantas pistas útiles. Selecciona la foto y descarga de tu cámara la imagen del coche que se dio a la fuga. Coteja la matrícula en bases de datos militares y del gobierno.





Entra en la sala de reuniones e informa a Skinner de cómo va tu investigación. Vuelve a tu despacho. Cook entrará y preguntará sobre el caso. Deja que se lleve el portátil. Regresa a la bodega portuaria.

BODEGA PORTUARIA
Al empezar tu vigilancia, reaparecerá el coche sin identificar. Selecciona los prismáticos. Úsalos para ver mejor a los dos hombres. No intentes arrestarlos o te coserán a tiros. Aguarda a que entren en el almacén. Ve a la parte posterior del edificio y dirígete a la puerta trasera. Usa la ganzúa para colarte. Selecciona las gafas de visión nocturna y avanza por el almacén hasta ver a los dos hombres. Cambia de nuevo a visión normal y espera a que se vayan. Examina las tablillas que movieron en busca de pistas. Vuelve a tu coche. Conduce hasta tu apartamento y usa la cama para sobar un poco.

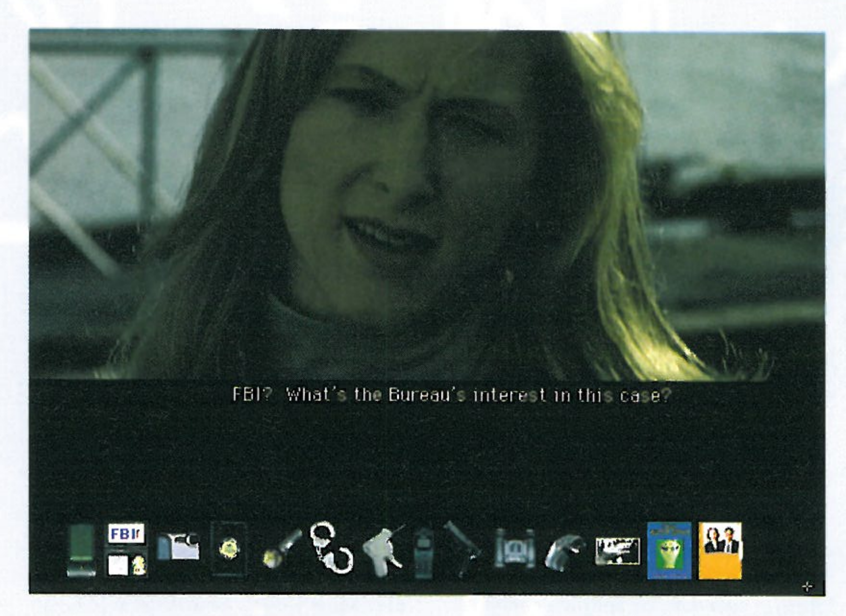
3 DE ABRIL

OFICINAS
Al llegar al despacho por la mañana, ve a ver a Cook. Éste te dirá que mires si ha desaparecido algo. Ve al armario de las pruebas (a la derecha del despacho de Shanks). Ábrelo para descubrir que falta el portátil. Vuelve con Cook e interrógalo a fondo. Ve a tu despacho y responde al teléfono.

Espera a que Cook entre en el despacho e informe de la muerte del señor Wong. Reúne tus cosas y vete a la bodega portuaria.

BODEGA PORTUARIA
Ve al dique de detrás del almacén. Muéstrale tu placa al policía de ronda. Hazle unas cuantas preguntas antes de ir





a la pasarela. Habla con el fotógrafo y el forense, junto al cadáver del señor Wong. Tras conseguir toda la información que puedas, registra al difunto señor Wong, prestando atención al objeto delimitado con tiza que hay junto a su mano. Avanza por la pasarela y charla con la detective principal asignada al caso, de nombre Astadourian.

Cuéntale a Astadourian todo sobre tu caso, podría resultarte útil más adelante. No olvides elogiar su bonito impermeable. Sube al barco con la detective. Examina la bodega. Entra en la timonera. Acércate a la ventana frontal. Gira a la izquierda y examina el impermeable. Gira a la derecha desde la ventana del medio y abre el armario para descubrir un surtido de narcóticos ilegales.

Cuéntale a Astadourian tus descubrimientos. Espera a que llegue el capitán de puerto e interrógale también. Pregúntale acerca de Wong. Cuando Astadourian se vaya, vuelve al coche y ve al Tarakan.

TARAKAN

Entra en el barco y baja a la bodega. Regístrala hasta encontrar unas cajas con el emblema de un águila. Ve al fondo de la bodega y abre una caja para dar con un extraño orbe. Vuelve a cubierta. Sube por el primer tramo de escaleras a los alojamientos.



Examina las mesas. Píllate el diario de a bordo y la nómina. Sal de los alojamientos y echa un vistazo a la pared exterior. Examina las marcas de quemaduras. Sube a la timonera. Cuéntale a Astadourian lo de las quemaduras y dale los libros. Examina la mesa que tiene delante para descubrir unas huellas dactilares. Telefonea a John Amis y dile que se ocupe de ellas. Habla de nuevo con Astadourian hasta que se presente un poli. Ve a la oficina de la forense.

OFICINA DE LA FORENSE

Entra en el despacho y habla con la forense. Cuéntale tus hallazgos y toma la bala que te da, usando el equipo de pruebas. Tras husmear el cadáver, pide a la forense que te muestre los cuerpos del Tarakan.

Desvelado el hurto de cadáveres, es el momento de desembuchárselo todo a







Astadourian. Cuéntaselo todo, si es que aún no lo has hecho. A ella se le ocurrirá una teoría plausible. Despídete y regresa al laboratorio. Déjale la nueva bala a Amis y vete en coche a tu apartamento.

APARTAMENTO

Siéntate ante tu ordenador y selecciona el correo electrónico. Amis debería haber enviado los detalles sobre las huellas dactilares. Selecciona el recuadro que hay en la parte inferior del e-mail para descargarlos a tu disco duro. Usa el ING para comparar las huellas con las de los agentes del FBI.

Ve a abrir la puerta cuando llamen. Habla con el agente Cook. Métele un montón de trolas y pregúntale acerca de sus huellas. No te fíes demasiado de lo que te diga. Cuando Cook se vaya, encamínate al puerto para continuar tu vigilancia.

BODEGA PORTUARIA

Al llegar al puerto, toma una foto del camión. Luego acércate y súbete a él. Registra el compartimento de encima del



▲ Esta misteriosa pista la encontrarás en la guantera del camión.



OBJETOS **CLAVE**

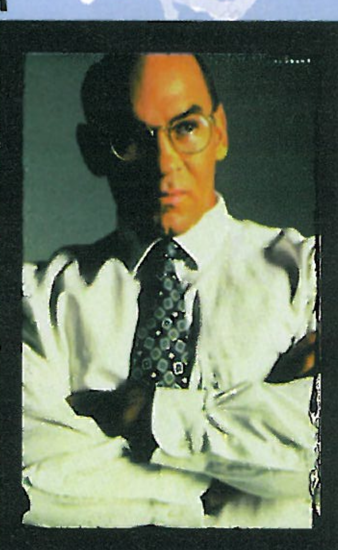
PISTOLA

Ten cuidado al sacar la pistola. No la selecciones o dispares contra civiles ni agentes amigos: ¡podrías acabar con cargos en tu contra! Desplaza la mira para centrarla en cualquier criminal y dispara al cuerpo para abatirlo.

WALTER SKINNER

El subdirector Skinner, un ex marine con un fuerte sentido del deber, es el superior inmediato de Mulder y Scully en el FBI. Su estricto proceder según las normas le ha hecho estar a menudo en desacuerdo con los agentes, pero de vez en cuando se muestra comprensivo con su causa y admira sus aciertos sobre el terreno. En más de una ocasión ha advertido a Mulder y Scully que con sus investigaciones y métodos poco ortodoxos estaban adentrándose en territorio peligroso, llegando a cerrar los Expedientes X al final de la primera temporada, y abriéndolos de nuevo sólo tras la abducción de Scully.

Si bien Skinner ha dificultado con frecuencia el trabajo de los dos agentes, también les ha ayudado de muchas maneras, encubriendo incluso sus acciones más irresponsables, y él mismo ha solicitado su ayuda en una serie de casos. Firme pero justo, Skinner es un personaje vital en *Expediente X*, aunque tras cinco temporadas aún sepamos relativamente poco sobre su pasado y su vida personal.



EL TIRADOR SOLITARIO

Son tres colegas de Mulder que conforman la plantilla de personal de una revista acerca de conspiraciones. Los miembros son Frohike, un admirador de Scully bajito y sin afeitar especializado en operaciones fotográficas y especiales; Langly, alto, con gafas y melena rubia, especialista en comunicaciones; y Byers, muy bien vestido, moderado en el hablar y experto en sistemas de información precisa. Hubo también un cuarto componente, "el pensador", un genio de la piratería informática al que asesinaron por acceder a archivos secretos del gobierno sobre ovnis.

Este valioso grupo ha ayudado a Mulder en incontables ocasiones, usando sus contactos y sus avanzados conocimientos en diversos campos para asistirle a él y a Scully en sus investigaciones más complejas, y metiendo además de por medio sus propias teorías paranoides.





OBJETOS CLAVE

EQUIPO PARA RECOGER PRUEBAS

Usa este artilugio para guardar muestras de elementos sospechosos. En el equipo para indicios se pueden almacenar balas, manchas de sangre e incluso tierra. Cuando tengas suficiente para hacer que el viaje haya merecido la pena, ve al laboratorio y haz que el solícito John Amis eche un vistazo a tus hallazgos.

▼ Muy guapa, muy rubia, y muy agente del FBI, pero nosotros seguimos prefiriendo a Scully antes que a Astadourian.



parabrisas. Pasa al asiento de pasajero y abre la guantera. Toma el papel y examínalo. Sal en seguida por la puerta del pasajero cuando vuelva el conductor. Regresa a tu apartamento a echarte una siestecita.

4 DE ABRIL

APARTAMENTO

Cuando te despierte Astadourian, explícale lo que sucede. Mira la cinta de video que pone en el aparato. Habla de nuevo con ella. Toma el listado del fax. Selecciónalo en tu barra de inventario y muéstraselo a Astadourian. Ella te sugerirá que te acerques a la oficina de la forense; ¡pero no te olvides de pedirle antes que te eche una mano en la ducha!

OFICINA DE LA FORENSE

Ten cerca una bolsa para el mareo, este cadáver da más grima que El Fary comiendo limones. Examina las quemaduras y consulta luego a la forense. Asegúrate de preguntarle acerca de los cuerpos desaparecidos del Tarakan. Una vez que hayas usado todas tus cuestiones, sal del despacho y ve hasta Transportes Gordon en Charno.





TRANSPORTES GORDON

Cruza las puertas. Habla con Astadourian. Entra en el edificio. Examina las herramientas de debajo de la ventana. Toma la pala que hay apoyada contra la pared. Gira a la derecha. Mira hacia abajo y recoge el libro de contabilidad. Tras intercambiar unas miradas con un desconocido, habla con Astadourian. Ponte de cara a la izquierda para poder ver el refrigerador. Mira hacia abajo. Usa la pala en el pequeño respiradero que hay a la izquierda. Pasa por el agujero y escapa. Una vez fuera, vuelve a preguntar a Astadourian. Prueba a colar un beso (si te atreves) y vete a casa a pasar la noche... tú solito.

5 DE ABRIL

BODEGA DE SMOLNIKOFF

Entra en las oficinas y habla con el agente Cook en la sala de reuniones. Cook te informará de la redada en el nuevo almacén. Interrógalo a fondo acerca de la incursión. Sal de las oficinas y ve al almacén de Smolnikoff. Reúnete con el agente Cook en la entrada.

Saca la pistola y dile a Cook que te cubra. Entra en el almacén. Dispara enseguida al tipo de detrás del pilar de la izquierda y luego al del centro. Por último, pela al tío del fondo a la derecha. Sube las escaleras. Dirígete al primer piso y vigila los rincones. Mata al tío del rellano del fondo.

La siguiente parte es chunga. Mientras vas subiendo, mira las ventanas por si hay movimiento. Dispara un tiro de advertencia si ves pasar a alguien. Si es un contrabandista, intentará contestar con otro tiro, momento en el que has de dejarlo seco. Es importante que te carges el último traficante de esa ventana, o no podrás bajar por las escaleras.

Cuando descubras una segunda escalera de caracol, baja. Al llegar al sótano interceptarás a Smolnikoff. Arréstalo y espera a que aparezca Cook. Interroga a Cook y Smolnikoff y ve luego a la planta baja. Ve a la derecha de la escalera. Sigue adelante y examina el libro mayor de la mesa. Ve a la derecha de la mesa y recoge del suelo la pistola del 38. Llévate estos dos objetos a donde está Cook y pregúntale a él y a Smolnikoff. Una vez acabado el interrogatorio, lleva la pistola al laboratorio donde tu colega Amis te confirmará las sospechas. Vuelve al almacén de Smolnikoff y Cook detendrá al mafioso ruso. Déspués de recibir una llamada de Amis, ve a tu apartamento.





APARTAMENTO

Cuando traspases la puerta, llegará Astadourian. Habla con ella (o mejor dicho, sácatela de encima) y procura calmarla. Cuando se vaya, comprueba en tu ordenador las huellas del tipo muerto descargándolas de tu correo electrónico. Mira el contestador y retírate a dormir.

6 DE ABRIL

APOSTADERO NAVAL DE SAND POINT. HANGAR CUATRO

Dirígete al apostadero naval al levantarte. Gira a la derecha y entra en el pequeño despacho. Escucha lo que tenga que decirte X y no curiosees sobre su identidad o se marchará. Pregúntale acerca del desconocido que te atacó. X te dará entonces el esti-







lete. Tómalo y deja que se vaya. No lo sigas a menos que busques un retiro prematuro.

Da la vuelta y habla con Astadourian, Cuéntale lo de tu encuentro y conduce hasta el hospital.

HOSPITAL

Al entrar en el hospital, habla con la enfermera. Dile que buscas a la agente Scully. Enséñale tu placa. Dile que el superior de Scully es Walter Skinner. Haz a la enfermera todas las preguntas que puedas y entra en la habitación de Scully.

Dile a Scully que eres un agente del FBI. Muéstrale tu placa. Dile que no puedes revelar quién te dio su paradero. Cuando se muestre recelosa, selecciona el estilete de entre tus objetos y enséñaselo. Scully te contará entonces la verdad sobre todo lo que pasó. Sigue su consejo y sube al automóvil para ir a la cochera de ferrocarriles 1121.

COCHERA DE FERROCARRILES 1121

Tu objetivo aquí es identificar la matrícula del furgón detallada en el papel que hallaste en el camión. Para ello primero debes encontrar un punto panorámico desde el que ir comprobando todos los furgones. Ve por el lado de más a la derecha del camino. Sigue avanzando hasta encontrar un poste de telégrafo. Sube al poste y mira a la derecha. Usa los prismáticos para dar con el furgón. Baja del poste y habla con Astadourian. Gira a la derecha. Pasa por el hueco entre los coches. Vuelve a girar a la derecha y tira para delante. Examina la puerta del furgón plateado. Súbete a él cuando Astadourian se una a ti.

Indaga en el interior. Mira los restos quemados y luego vete. Habla con el vagabundo. Pregúntale quién quemó el vehículo. Intenta adivinar qué encontró. La respuesta es una cinta de vídeo. Haz que Astadourian pague por ella. Vuelve a las oficinas.

OFICINAS

Inserta el videocasete en el magnetoscopio que hay junto a tu monitor. Cook entrará en la sala. Accede al visualizador de vídeo y selecciona la imagen usando el comando de adquirir o borrar. Coteja la imagen en la base de datos militar y la del gobierno y luego sal. Acepta el enlace por vídeo. Pregunta a los tíos de El Tirador Solitario. Éstos te darán la coordenadas de la base de las fuerzas aéreas. Apaga la conexión y habla otra vez con Astadourian. Mira tu APD y abre el e-mail que te envió el grupo El Tirador Solitario. Descarga las coordenadas del recuadro que hay en la parte inferior del correo. Ya puedes ir a casa de Rauch.

CASA DE RAUCH

Sube las escaleras. Entra en la habitación de la segunda planta y examina a Rauch. Intenta hablar con él. Gírate para encarar la entrada de la habitación. Examina el esqueleto de plástico que cuelga de la parte superior izquierda del techo. Tira de él para revelar un tramo de escaleras. Sube al desván.

Examina al agente Mulder. Cuéntale los sucesos de Seattle. Cuando acabes de hablar con él, llegarán los agentes secretos de la NSA (Agencia de Seguridad nacional). Baja y sal por la puerta de delante. Ve hacia los agentes y habla con ellos. Mira enseguida a la derecha. Usa el icono de acción de la barandilla que hay a un lado de la casa. Ahora estarás en el bosque, con los hombres de la NSA pisándote los talones. Ve lo más rápido que puedas o te atraparán y te matarán. Gira a la derecha. Avanza hasta llegar a un árbol. Usa el icono de acción para esconderte bajo el árbol. Cuando los agentes pasen de largo, vuelve y róbales el coche. Ve a la base aérea.

BASE AÉREA

Tira a la derecha. Ve a la sala de operaciones. Verás una vara. Cógela. Te atacará el agente Cook. Espera a que te apunte con una pistola y agarra el mango de la vara para darle una descarga eléctrica. Sal de la estancia y entra en la sala del cadáver. Cuando te hable el agente Mulder, dile a Scully que corra. Saca tu arma y tuerce a la derecha.





▲ El agente Mulder, fuera de combate. Si tampoco puedes contar con el agente Cook, se acabó lo que se daba.

Dispara al guardia antes de recorrer el pasillo a toda prisa.

Ve a la sala de control de ambiente. Habla con la agente Scully y dispara a un guardia que intentará sorprenderte por la espalda. Baja a la sala de control de la corriente. Habla otra vez con la agente Scully. Examina el panel que hay a su espalda. Pulsa el botón verde para dar la corriente en el área de contención. Abre ambas puertas de dicha área. Vete a la sala de control del ambiente. En la pared de la izquierda está el interruptor de conexión para la radiación del área de contención. Púlsalo, vuelve a la sala de control de la corriente y habla con Scully, quien te dará varias direcciones a elegir. Escoge la ruta a mano derecha y saca la pistola. Avanza hacia el área de agentes biológicos patógenos. Dispara al guardia por la espalda y toma la llave. Gira a la izquierda y avanza hasta llegar al área de contención. Atraviésala. Gírate 180 grados. Pulsa el botón para cerrar la puerta antes de que Mulder pueda llegar hasta ti.

Una vez fuera de Mulder, el alienígena se apoderará del agente Cook. Espera a que Cook te arrastre al área de experimentación biológica y selecciona entonces el estilete. Pásaselo a la agente Scully cuando aparezca detrás de Cook. Dana acabará con él.

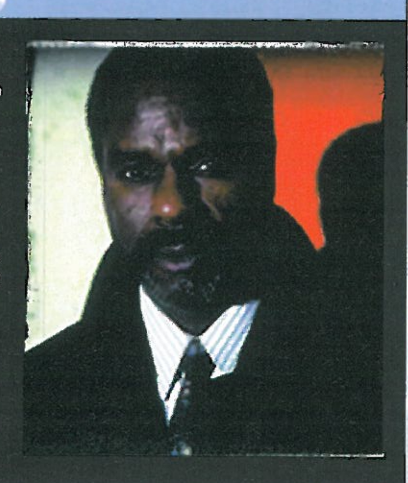




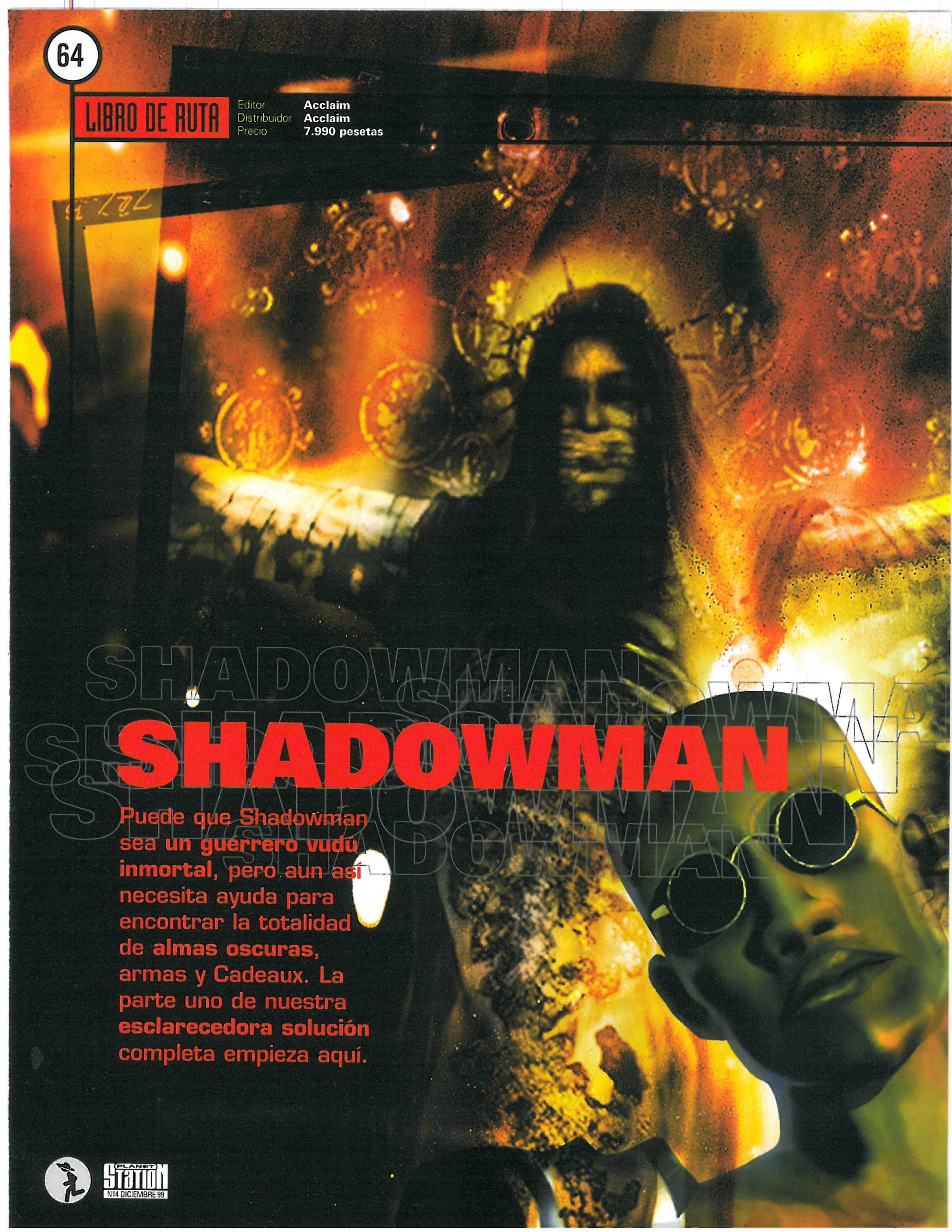
▲ Por fin aparece el agente Mulder. ¡Ya era hora, que para algo le pagan!

X

El sucesor de Garganta Profunda. Como fuente interna de Mulder, X nunca pareció muy de fiar, dándose el caso de que en realidad trabajaba para el Fumador, aunque a la vez intentaba socavar sus actividades. Pese a ser un personaje sombrío y siniestro, capaz de asesinar a sangre fría, ha colaborado con Mulder en varias ocasiones, si bien otras veces ha rechazado ayudarlo. Nunca se ha revelado exactamente de qué lado estaba X, aunque acabó palmando al principio de la cuarta temporada cuando el Fumador hizo que lo pelaran tras descubrir su doble juego. No obstante, desde entonces ha ido apareciendo en flashbacks.



Editor **Acclaim**
Distribuidor **Acclaim**
Precio **7.990 pesetas**



SHADOWMAN

Puede que Shadowman sea **un guerrero vudú inmortal**, pero aun así necesita ayuda para encontrar la totalidad de **almas oscuras**, armas y Cadeaux. La parte uno de nuestra **esclarecedora solución** completa empieza aquí.





NIVEL 01
LUGAR: BAYOU PARADIS, LOUSIANA

Desde el sitio de salida en las aguas poco profundas de los pantanos, tuerce a la derecha y toma el Cadeaux de la grieta oscura. Avanza ahora por el agua para entrar en el pasadizo de la izquierda. Síguelo a lo largo del cañón, mientras vas saltando los pequeños huecos, hasta llegar a otro tramo de agua. Ve a la derecha y vadea la laguna, entrando en la cueva de más allá para pillarte dos Cadeaux; sigue por el pasillo y por debajo del puente para hallar uno más. Regresa a la laguna y sube por la rampa, saltando al siguiente saliente. Cruza el puente de delante pero salta al llegar a la mitad o caerás, ya que se desploma a tu paso.

Continúa por el camino entre los dos cerros hasta llegar a un bote parado en una laguna poco profunda. Ignora al perro, sube a la pasarela de madera y corre hacia la cabaña del final. Dentro hay algunos Cadeaux, pero no puedes alcanzarlos, así que sigue por el camino estrecho. La puerta que impide la entrada a la siguiente casa está cerrada, no intentes abrirla. En vez de eso, salta a la cuerda atada a la pared y trepa hasta el saliente de más allá.

Toma el Cadeaux al dejarte caer y entra en la cueva que tienes delante. Sube por el inclinado escalón de piedra hacia el interior de la mina, hazte con otro Cadeaux y sube corriendo por la rampa de la derecha. Gira a la izquierda y salta a por el Cadeaux de la pared; cuando lo pilles, también te asirás a un saliente estrecho. Trepa hacia la izquierda y, cuando estés al nivel de la abertura más amplia, encarámate y corre por el túnel corto para entrar en los jardines de la iglesia.

No te preocupes por los perros, que no te harán ningún daño. Dirígete a la parte trasera de la iglesia a encontrar una cripta cerrada con candado y un Cadeaux junto a ella. Corre de vuelta al otro extremo de la iglesia para cruzar las grandes puertas dobles. Dentro encontrarás a Nettie, quien te devuelve tus artículos: una pistola (de munición ilimitada) y el osito de peluche de tu hermano, que puedes usar para viajar entre los mundos de los vivos y los muertos. Una vez que sepas qué hacer a continuación, píllate los dos Cadeaux (uno junto a Nettie, otro en el altar) y vete por la puerta de enfrente. Aparta a empujones la caja grande, toma cuatro Cadeaux más y sal de vuelta a los jardines.



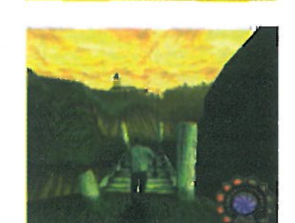
Acércate a la cripta y vuela el candado con la pistola (asegúrate de haberte armado con ella en la pantalla de inventario); luego entra para hallar una mina abandonada. Tírate al agujero de la izquierda y sal enseguida a al superficie (pulsa ⇩ y luego aguanta ▲) cuando caigas al agua: ¡por desgracia, respirar bajo el agua no es uno de tus puntos fuertes! Nada por el túnel y vuelve a tierra firme, pero no te emociones, ya que has de tirarte a la siguiente laguna que encuentras. Sigue el túnel acuoso de la derecha, sumergiéndote para conseguir un Cadeaux, y nada hacia la siguiente cueva. Emerge allí y zambúllete por el siguiente túnel para llegar a un extenso lago.

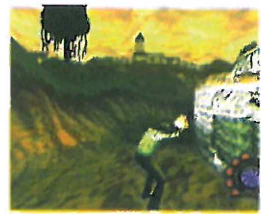
Nada hacia delante y en dirección al edificio sumergido de la derecha. Toma los Cadeaux que hay detrás, bajo el agua, nada hacia su interior y sube al saliente para agenciarte una escopeta. Vuelve afuera y dirígete al otro edificio que contiene una rampa que da a tierra firme (evita al aligator mientras subes por ella). Sigue el barranco firme, más allá de otro cocodrilo. Ve por la siguiente cueva (que alberga a los perros guardianes de Nettie y otro Cadeaux) y déjate caer luego a un cañón rocoso. Baja por ahí, subiendo por los escalones y consiguiendo otro Cadeaux en el túnel corto. Tírate y ve por debajo del puente roto (que cruzaste antes). Sigue el pasillo hasta el puente y pásalo otra vez.

Cuando vuelvas al bote, ve al otro lado de él para descubrir un agujero entablado.

CONSEJO

Si te matan en un sitio del mundo de los vivos, acabarás en el de los muertos. Usa pues tu osito de peluche para volver al mundo de los vivos.







▲ Dispara a los tablones en el barco para revelar una entrada.



Dispara a las cuatro planchas para entrar en una estancia con tres Cadeaux, así como un montón de barriles. Sigue el túnel para hallar un Govi, aunque aún no puedas abrirlos. Tírate al suelo de debajo y sigue el camino para salir de vuelta junto al puente roto.

Regresa más allá del bote y por la pasarela de madera, volando los barriles que obstruyen la entrada a la primera cabaña para recoger dos nuevos Cadeaux (y botiquines). Todavía no puedes abrir la puerta que hay tras la esquina, así que es momento de echar mano del osito de peluche y viajar a las Puertas de Huesos (Marrow Gates) del mundo de los muertos.

NIVEL 02
LUGAR: PUERTAS DE HUESOS, MUNDO DE LOS MUERTOS

Vadea las aguas sangrientas y elimina al demonio que acecha tras el pilar de piedra con tu pistola de la sombra, o Shadowgun (toma después su energía si te hace falta). Echa un vistazo rápido a tu izquierda para ver unas cataratas de sangre. Aún no puedes subir por ellas, pero recuerda dónde están porque deberás volver aquí cuando hayas adquirido nuevas habilidades. Sigue por el agua y cárgate al demonio que aparece. Dirígete a tierra firme y sigue el pasillo, pelando a más demonios que habitan por ahí. Continúa avanzando por el pasillo, saltando el agua y las zanjas hasta encontrar a tu amigo Jaunty en el exterior de las Puertas de Huesos.

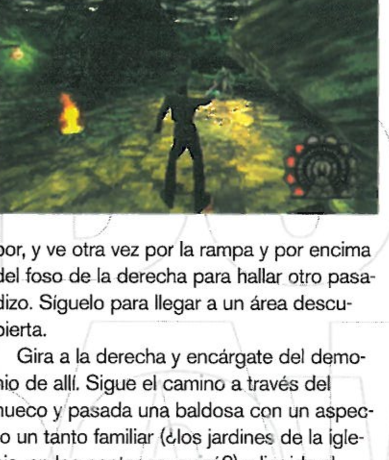
Tras escuchar su palique, ve por las puertas recién abiertas y sigue el largo pasillo de más allá, vadeando el agua y disparando a un demonio. Cuando llegues a la grieta, gira a la izquierda para abatir a un demonio junto al fuego. Cárgate a otro demonio de detrás y baja por la rampa para disparar a un tercero. Echa un vistazo rápido a tu alrededor. Observa la puerta de la derecha que tiene delante tres postes en forma de tambor, y ve otra vez por la rampa y por encima del foso de la derecha para hallar otro pasadizo. Síguelo para llegar a un área descubierta.

CONSEJO

Recoge la energía que dejan tras de sí los demonios muertos. Cárgate además los tarros para hallar energía, cráneos de fuego y Cadeaux.

▼ Reúnete con Jaunty, la serpiente irlandesa para entrar en las Puertas de Huesos.





Gira a la derecha y encárgate del demonio de allí. Sigue el camino a través del hueco y pasada una baldosa con un aspecto un tanto familiar (¿los jardines de la iglesia, en los pantanos, quizá?) y liquida al siguiente demonio a la izquierda. Abre todos los frascos cercanos para obtener dos Cadeaux, tírate luego por las escaleras y acaba con el demonio del fondo; observa que hay otra cascada de sangre sobre la laguna que tienes delante.

Sube de nuevo las escaleras, más allá de la baldosa, y pasa por el puente de roca sobre el área de debajo, procurando saltar el hueco del medio. Sigue el pasillo de más allá –fíjate en las tapas con marcas de llamas de las paredes porque más adelante tendrás que volver aquí–, pero ten cuidado con el demonio con espada del final, que te rebanará si te acercas demasiado. Explora las áreas de la izquierda (hay otro Cadeaux en un frasco) y de la derecha (un Cadeaux en un frasco custodiado por dos demonios), y enfila luego por el siguiente pasadizo. Estáte atento cuando se ensanche porque hay otros dos demonios con espadas: dispara a los frascos para obtener energía.

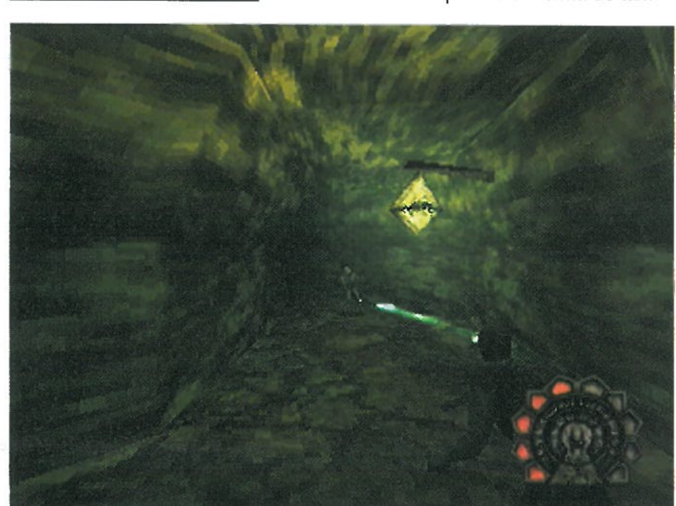
Sube a cualquiera de los salientes de la derecha. Salta por ellos para disparar a los cuatro frascos y recoger más Cadeaux.

Salta a la cuerda y úsala para cruzar el ancho hueco y llegar a la plataforma del otro lado; eso sí, ¡al loro con el demonio espadachín que te aguarda! Sigue el pasillo de la derecha hasta llegar a un saliente que hay encima de la puerta de los tres tambores. Rompe el frasco de delante para dar con otro Cadeaux, salte el hueco hacia el siguiente saliente y métete en el túnel.

Mata a otro demonio en el pasillo y sigue andando hasta llegar a la primera Puerta del Ataúd (Coffin Gate) que da a los Caminos de la Sombra (Paths of Shadow). El color de las marcas del exterior depende del número de almas que necesitas poseer si quieres abrirlas. Por suerte, ésta no tiene colores, así que puedes abrirla con sólo pulsar ● estando junto al pedestal en forma de cruz que hay frente a la puerta. Corre por el sinuoso túnel hasta entrar en una sala enorme: mira el pedestal brillante frente a ti para ver la profecía que Maxim St. James dejó para que la encontraras. Esta profecía contiene importante información sobre las tareas que te esperan, así como de los poderes que deberás adquirir a fin de vencer a la Legión y a los Cinco: ¡léela y apréndetela bien!

Tuerce por la izquierda hacia el saliente rocoso bajo. Ve por él, saltando el hueco de encima de la entrada, para hallar otra Puerta Ataúd: ésta no la puedes abrir aún porque debes tener un alma oscura en tu poder. Ve por el puente de roca, saltando el hueco, para hallar un Govi. Cárgatelo para revelar el primer alma oscura, pero no toques el panel que tiene detrás, ya que arde con fuego elemental y aún no se puede mover. Lo que has de hacer es volver por el puente hacia la Puerta Ataúd y abrirla con tu nuevo poder del alma.

Cárgate los frascos para obtener cráneos de fuego (munición para después, armas mágicas) antes de cruzar la Puerta Sigue los angostos pasillos hasta llegar al puente











de tela. Si miras hacia abajo y a tu izquierda, verá otra Puerta Ataúd que requiere dos almas oscuras para abrirse. Dispara al demonio espadachín de debajo, tírate y rompe los frascos para conseguir un Cadeaux y un cráneo de fuego. Sube por la rampa, vuelve al puente y gira a la izquierda para entrar en el templo de la vida.



◄ Después de nadar por el río de sangre, pulsa el interruptor de la rueda dentada para abrir la puerta de la cabaña.



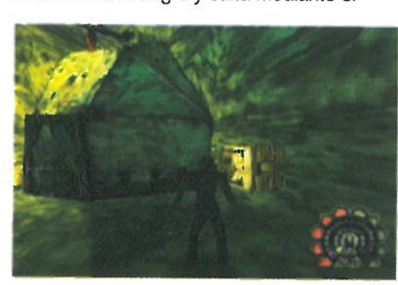
CONSEJO

Si tienes problemas para poder ver qué hay en los rincones más oscuros, prueba a subir el brillo y el contraste de tu TV.

NIVEL 03
LUGAR: TEMPLO DE LA VIDA, TIERRA BALDÍA

Dispara a los frascos a por energía y echa una ojeada al otro lado del cerro de la derecha para ver otra Puerta Ataúd (necesitas un montón de almas oscuras para abrirla). Enfila ahora cualquiera de los dos pasadizos de delante (el izquierdo te lleva por debajo; el derecho por arriba) para llegar a una gran estancia llena de agua sangrienta. Tírate al agua y mata al pez. Por suerte, en el mundo de los muertos no te puedes ahogar, así que explora a tu gusto por debajo del agua para hallar otro Cadeaux en un frasco. Acércate al interruptor de la derecha y púlsalo para extender la cuerda que va al otro lado antes girarte para ponerte de cara a las cataratas.

Dirígete a las cataratas de sangre que están a la derecha y salta al saliente bajo a su derecha. Ve por la izquierda pasadas las cataratas de sangre y salta mediante el saliente inclinado al que hay junto a la cuerda. Usa dicha cuerda para cruzar al otro lado. Rompe los frascos para conseguir energía y un Cadeaux antes de dejarte caer y recoge el Cadeaux que hay en el tejado de la cabaña junto al interruptor. Tírate y salta al agua junto a la cabaña para hallar un pasillo subterráneo.





Sigue el pasillo avanzando por las turbias aguas hasta emerger en una laguna. En la siguiente sala hay dos demonios espadachines, así que retírate a la laguna para dispararles. Cuando ya no estén, ve hasta la sala y cárgate los frascos para obtener energía y dos Cadeaux más. Pulsa el gran interruptor junto a la rueda dentada para hacer girar una entrada allá en la cabaña.

Vuelve a cruzar a nado el túnel, saliendo junto a la cabaña; dispara a la arpía que te ataca desde arriba. Entra en la cabaña y cruza la entrada ya girada, así como la siguiente puerta. Hay un Govi sobre el carbón ardiente de la izquierda, pero aún no puedes llegar a él. Dispara al frasco de la derecha a por energía, luego salta el hueco de delante y cruza la puerta. Sigue el pasillo que conduce a la siguiente zona descubierta y ten cuidado con los dos demonios espadachines que te atacan a la vez. Liquídalos usando el método de correr ladeado mientras disparas y ve luego hacia la derecha de la roca grande (a la izquierda de la rampa) para pelar a otro. Encontrarás un Cadeaux en el frasco que cae cerca.

Sigue adelante para dar con dos frascos con energía y un interruptor. Púlsalo para extender la cuerda, luego vuelve y sube por la rampa que acababas de pasar. Salta al área entoldada de arriba del todo y dispara a los frascos para encontrar dos Cadeaux más, energía y un cráneo de fuego. Salta al saliente más cercano del fondo, luego brinca por la izquierda al siguiente y enfila el túnel de la derecha.

Al final hay una estancia similar a la que acabas de dejar. Baja por la rampa y vete a la derecha para hallar un Cadeaux en un frasco bajo la torre de madera. Luego dirígete al saliente estrecho de la pared que hay justo detrás. Corre por este saliente guardando cuidado con los demonios espadachines que aparecen debajo (dispáralos si puedes). Salta mediante los salientes al que da vueltas en torno a la aguja de piedra. Recórrelo y salta a la pasarela de madera. Luego síguela hacia la siguiente aguja. Toma con cuidado el Cadeaux del saliente estrecho de la izquierda y vete a la derecha. Salta al siguiente saliente que lleva a una tienda con un Govi dentro: ábrelo y recoge tu segunda alma oscura.

Tírate al suelo, teniendo cuidado por si hay más demonios espadachines. Dirígete al túnel que hay a la izquierda de la torre de madera. Síguelo para dar con el Govi que viste antes sobre el carbón ardiente. Pégale un tiro para hacerte con el tercer alma oscura y regresa por el túnel. Sube la cuesta,

▼ Ten cuidadín con los Demonios Espadachines. Cuando se abalancen sobre ti, corre hacia los lados para evitarlos.







▲ Después de seguir el camino alrededor de las dos espirales, encontrarás esta tienda con Govi incluido.





atraviesa el pasillo y vuelve a la sala original del toldo.

Ve a la derecha por el saliente y sube por la cuerda. Sigue el pasillo hacia la siguiente sala y mata al par de bicéfalos. Ve por el pasillo de la derecha, debajo de la pasarela de madera, a una sala con más pasarelas de madera. Dispara al bicéfalo y luego a los frascos para conseguir un Cadeaux. Vuelve por el pasillo y dirígete a la derecha a cargarte al bicéfalo del saliente. Sube ahí arriba y métete en el túnel corto para dar con otro Govi: endíñale un tiro para echarle el guante al alma oscura número cuatro.

Sal del túnel y salta desde el saliente a la plataforma de madera para hallar un Cadeaux en el frasco. Da otro salto para hacerte con otro y sigue hacia la última sección de madera. Si miras bien la pared de delante verás un saliente: deja las manos libres y salta hacia él para agarrarte, luego trepa hacia la izquierda. Al final, pulsa ⇧ para poner los pies en la pared y pulsa △ para volar de espaldas hacia la pasarela de madera de detrás. Síguela hacia la izquierda, matando a los bicéfalos, para pillarte el Asson del plinto. Esta nueva arma funciona a base de cráneos de fuego, así que no la uses demasiado o te quedarás sin munición.

La entrada conduce a la Puerta Ataúd, aún infranqueable, que viste cerca de la salida (así como a un túnel que lleva hasta el carbón ardiente), así que no te molestes en ir ahí todavía. En vez de eso, déjate caer y vuelve por los pasillos a la cámara principal atravesada por la cuerda. Tírate y sube por la cuesta. A mitad del ascenso, gírate y salta al angosto saliente inclinado que conduce a un claro. Sigue el túnel y ve en dirección izquierda por el saliente hasta una cabaña: rompe los frascos para hacerte con dos Cadeaux y un cráneo de fuego. Continúa más allá de la cabaña, siguiendo la rampa que baja al suelo y matando a los dos demonios espadachines. Ve por el pasillo del fondo para pillarte los dos Cadeaux y la energía de los frascos.

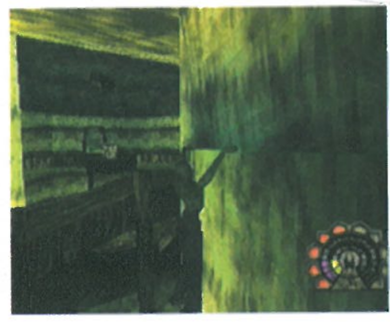
Regresa por el pasillo y enfila el túnel de la pared de la derecha. Pasado este pasillo, entrarás en la sección inferior de un área habitada por arpías; pero no te preocupes en exceso, pues están demasiado elevadas para causar auténticos problemas. Tírate para romper los frascos en busca de chucherías y toma el Cadeaux oculto tras el pilar. Luego pulsa el interruptor para activar la cuerda de la sala anterior. Regresa allí y sube por las rampas para volver a la cabaña del nivel superior. Corre por la pasarela más allá del pasillo que lleva de vuelta a la estancia principal y salta los huecos hacia otro claro que puedes ver a lo lejos. A medio camino, deténte y gira a la izquierda para saltar a la pasarela de madera que conduce a la cuerda. Antes de usarla, cárgate los frascos para conseguir un Cadeaux. Al final de la cuerda, dispara al Govi para hacerte con la quinta alma oscura. Cárgate los frascos cercanos en pos de nuevos cráneos de fuego. El túnel de aquí lleva, pasados algunos bicéfalos, a un área que contiene un bloque ardiente que se puede empujar, así como algo de lava con un Govi al otro lado: más adelante tendrás que ir ahí.

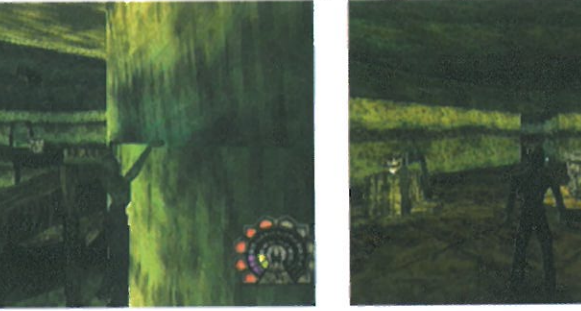
Cruza la cuerda de vuelta a la pasarela de madera y salta hacia el saliente rocoso. Dirígete por la izquierda, saltando el hueco, hacia el pasillo, y síguelo para entrar en el área superior de la Madriguera de las Arpías (Harpy Lair); cuando vayas al borde del saliente que da al puente de tela, activarás un indicador que actúa a modo nuevo de punto de partida. Ve por el puente, andándote con ojo con las arpías, y entra en la estancia del final. Sigue el camino (izquierdo o derecho) que rodea las paredes hasta llegar a una sala al final. Delante hay un pasadizo cubierto de carbón ardiente, así como un altar brillante que sólo puedes activar con el Báculo (Baton). Quédate con su ubicación, gira a la derecha y salta al claro de más allá del hueco.

Dobla la esquina y usa las plataformas inestables para saltar sobre la lava; ¡no te entretengas! Párate antes del siguiente hueco del suelo y despacha al demonio con espada del otro lado. Luego cruza de un salto y recorre el pasillo. Salta el hueco del final para caer sobre una plataforma de la que sobresalen pinchos. Vete al otro extremo y mira abajo para ver un saliente estrecho en el que te puedes poner: en él hay un frasco con un Cadeaux dentro. Ahora vuelve arriba y salta por la izquierda a otro pasillo. Toma nota mental del bloque ardiente de la derecha y salta más allá de los pinchos para conseguir la energía y el cráneo de fuego de los frascos.

Vuelve por el pasillo para saltar el primer grupo de pinchos y tuerce a la izquierda por el pasillo del principio. Entra en la sala de la izquierda, saltando el hueco. Gírate para ver un Cadeaux en la pared: cruza de un salto para llegar a él y agárrate al estrecho saliente de allí. Trepa tan a la izquierda como puedas, pulsa ⇧ para poner los pies contra la pared y salta sin peligro a tierra firme. Salta hacia el Cadeaux y al siguiente saliente angosto, desplázate a la izquierda con las manos hasta el final y vuelve de un salto. Ignora la plataforma inestable y la abertura: ve por el pasillo de la izquierda, sorteando las bolas de fuego que escupe la estatua a intervalos regulares. Da un brinco para pasar los pinchos y date la vuelta para ponerte de cara a la pared: salta para asirte al saliente estrecho y trepa a la derecha a por un Cadeaux.

Salta a la plataforma de detrás de ti, pero ten cuidado con los pinchos cuando caigas. Gírate y cárgate al demonio antes de saltar hacia su saliente. Sigue el pasillo a la izquierda, eliminando a otro demonio con espada. Ignora el Cadeaux de detrás de la





► Encarámate por esta estrecha cornisa y dirígete hacia la izquierda antes de volver a saltar sobre la pasarela de madera.





NIVEL 04
LUGAR: PUERTA DEL MANICOMIO

En la cueva que hay más allá de la Puerta Ataúd hay dos puertas más, cada una de las cuales requiere una nueva adición a tu indicador de nivel de sombra antes de poder abrirlas. Ignóralas por ahora y dirígete al claro junto al fuego y al puente de tela para ver una secuencia de vídeo.

Avanza y salta al conducto de metal. Crúzalo, saltando el hueco para entrar en el pasadizo de ladrillos. Ve a una sala y salta sobre la laguna de ácido hacia el suelo elevado. Gira a la derecha junto al armario de metal y ve rampa arriba hacia la sala que hay en lo más alto. Enfila el pasillo de la derecha (el de la izquierda te lleva de vuelta a la sala anterior) y calcula bien cuándo pasar corriendo las dos trituradoras antes de tirarte a los jardines exteriores del manicomio para contemplar una breve secuencia de vídeo.

Corre hacia delante y un poco a la derecha para cruzar el puente levadizo y hallar la entrada del manicomio, así como otro punto donde volver a comenzar. Por supuesto, no te van a dejar en el manicomio como si tal cosa; en efecto, la puerta está cerrada a cal y canto. Tírate al conducto que hay en la lava a la derecha y ve por él, esquivando las llamaradas. Si giras a la izquierda por un sala llena de lava, llegarás a un claro con una trituradora. Pega un salto y corre a través de la trituradora antes de continuar avanzando por el corredor y por otro más.

Salte del pasillo tirándote a un conducto de metal y corre a la izquierda siguiéndolo, más allá de las llamaradas, saltando al final a la plataforma de madera: los barriles contienen energía. Gira a la derecha y aguarda a que baje la plataforma móvil antes de saltar a bordo. Echa un vistazo al conducto de la derecha para descubrir un Cadeaux al otro extremo: puedes dar un (complicado) salto y caer justo encima del conducto para hacerte con él antes de volver a la plataforma móvil. Ve en ella al otro lado y salta por la derecha hacia la plataforma hexagonal. Salta a la siguiente y sigue el conducto más bajo hacia el interior de un pasillo.

Al llegar al final, salta el hueco hacia la plataforma de madera. Espera a que baje el siguiente ascensor y úsalo para alcanzar el conducto de la izquierda; ambos barriles contienen un Cadeaux. En el otro extremo, salta al ascensor mientras baje y gira enseguida a la izquierda para saltar al ascensor contiguo, que usarás para saltar al siguiente conducto. Ve corriendo y sorteando los chorros de fuego. Salta al claro de la izquierda, corre a través de la trituradora y por el pasillo, más allá de otra trituradora. Sube por la rampa para dejar atrás la rueda dentada y prosigue por el pasillo, más allá del enrejado, hacia una abertura. Déjate caer por ella, preparado para eliminar a los dos demonios de debajo. Cruza la puerta y luego la de la izquierda, disparando al carnicero loco de la entrada. En los barriles hallarás dos Cadeaux. Abandona la sala y pasa por la abertura de la izquierda para meterte en otro corredor con puertas a cada lado. La de la izquierda lleva a un demonio y un Cadeaux, mientras que a la derecha hay una puerta cerrada con un armario de metal cerca: recuerda esto porque deberás volver aquí con la llave del ingeniero (Engineer's Key).

La puerta que hay al otro extremo del corredor encierra otro Cadeaux, pero ten cuidado con el carnicero que la vigila. Sal y vete por el pasillo de enfrente, fijándote en la gran puerta de metal de la derecha. Pasa por la siguiente arcada y luego por el pasillo de la derecha. Dispara al francotirador y cárgate el Govi para obtener la sexta alma oscura. Los barriles contienen un cráneo de fuego y un Cadeaux. No te preocupes por el Govi que hay en las cajas de la izquierda: tienes que tirarte de la pasarela de encima para llegar a él.

Deja la sala y sigue el angosto corredor de metal hacia arriba del todo. Cárgate a un carnicero a la izquierda y a otros dos a la derecha. Cruza la puerta para hallar dos Cadeaux y un cráneo de fuego, luego sal y trepa a la abertura de la izquierda. Avanza hacia el cruce y tírate por el agujero. Dispara a los barriles para dar con dos Cadeaux, date la vuelta y sigue el pasillo hacia otro agujero. Tírate a la sala y recoge la llave del ingeniero del pedestal de delante, pero guárdate del francotirador que dispara por la ventana. Equípate con la llave del ingeniero y úsala en los dos armarios de metal para abrir la puerta cerrada y cambiar de roja a verde la luz de la puerta de metal. Ahora saca tu osito de peluche y teletranspórtate de vuelta a la puerta del manicomio.

Usa la llave del ingeniero en el armario de metal para abrir la puerta de entrada al manicomio y luego corre de vuelta al lugar por donde te tiraste al principio a los jardines exteriores. Dirígete al pilar de la izquierda y usa la llave en el armario de allí para activar una trituradora en un pasillo inferior: ello te permite pasar por el túnel que hay debajo del lugar por donde te tiraste y volver así a la primera zona del manicomio. Olvídate de ello por ahora y regresa a la entrada principal del manicomio.

Cruza la puerta, recoge los Cadeaux a cada lado y encamínate a la siguiente puerta, cargándote a los dos francotiradores del suelo (ignora a los que hay más arriba). Los barriles contienen cráneos de fuego y energía extra. Mata a otro francotirador al acercarte a la entrada del fondo, y sigue luego el pasillo de la derecha hacia una sala con un Govi: dispárale para obtener la séptima alma oscura.

Vuelve ahora por el corredor, más allá de la entrada, hacia otra sala pequeña, donde hallarás dos Cadeaux en los barriles. Vete a la derecha, siguiendo el pasillo, y llegarás a un área descubierta en la que un francotirador custodia un Govi. Líbrate de él y apodérate de la octava alma oscura. La puerta de la derecha de la luz verde ya está abierta (lleva de vuelta a áreas del principio), pero en vez de cruzarla sube corriendo por la rampa de la derecha y ve hacia el teleférico metálico rojo de encima de la lava. A un lado se abrirá una puerta, así que crúzala y acciona la palanca del panel de control para activar el teleférico.





puerta y rompe los frascos antes de dirigirte a la izquierda a tirarte por el agujero. Corre a la sala para liquidar a los dos demonios espadachines. Luego déjate caer por el agujero a la sala húmeda.

Sigue el túnel para entrar en el Templo de Loa: éste es un sitio importante del que debes tomar buena nota. Cada vez que encuentres 100 Cadeaux, deberías volver aquí teletransportándote mediante el altar del Báculo y ofrecerlos en los altares de Loa de los lados a fin de incrementar tu fuerza vital. En un pedestal que cae delante hacia el fondo está el Báculo. Ponlo en tu mano izquierda y úsalo en el altar brillante para teletransportarte de vuelta al altar que hay cerca de la entrada del área de la lava. Con el Templo de la Vida despejado por ahora, saca tu osito de peluche y úsalo para teletransportarte de regreso a la Cámara de la Profecía en los Caminos de la Sombra. Corre a través de la Puerta Ataúd en lo alto de la rampa y por el pasillo que da al puente de tela. Tírate y usa tus poderes de alma oscura para abrir la siguiente Puerta Ataúd.

NIVEL 05
LUGAR: CATEDRAL DEL SUFRIMIENTO, MANICOMIO

Sal del teleférico y echa a correr hacia delante, teniendo cuidado con los dos francotiradores que vienen a recibirte. Agáchate por la abertura de la izquierda y sigue el pasillo, bajando a toda prisa los cuatro tramos de escaleras hacia la estancia del fondo. Pasa por la entrada de la derecha, disparando al carnicero, y luego por otra entrada que da a una sala llena de lava. Salta el hueco hacia la plataforma de delante, toma la novena alma oscura y destroza los barriles de la izquierda en busca de dos Cadeaux. Salta de nuevo al saliente del principio y ve por la derecha a una sala de paredes blancas para matar a un carnicero. Píllate dos Cadeaux más de los barriles. Luego sube otra vez las escaleras y ve por el pasillo al área en la que saliste del teleférico.

Corre por la izquierda hasta el final y cruza la puerta que da a un corto corredor: es otro punto de partida. Cruza la siguiente

CONSEJO

Cuando los demonios con espada y los carniceros se lancen sobre ti, corre a cualquier lado mientras disparas para que te pasen de largo, y sigue disparando.



CONSEJO

No abras los botiquines, barriles o frascos de energía a menos que necesites un poco de inmediato, o de lo contrario se desvanecerá enseguida y la habrás malgastado.



▼ Cárgate el Govi en la habitación llena de lava para recoger otra alma oscura.





puerta hacia la Catedral del Sufrimiento. Ocúpate de los dos francotiradores que hay en lo alto de las escaleras frente a ti y luego mira tus inmediaciones. Hay cinco maneras de salir de esta estancia: un gran conjunto de puertas dobles justo delante de ti y cuatro arcadas más pequeñas con una escaleras que suben. Cada una de las salidas tiene un símbolo encima; de izquierda a derecha son:

- **> Unas lanzas cruzadas**
- **> Una espada**
- **> Un lagarto**
- **> Un relámpago**
- **> Un pincho**

Éste es el eje central de la Catedral del Sufrimiento, y es el lugar desde el que puedes rastrear a los Cinco. Cada entrada conduce a un miembro distinto de los Cinco, aunque no a todas ellas se puede acceder desde el principio. Explora toda la zona pasando por todas las entradas: en la catedral puedes recoger un total de 11 Cadeaux, y también debes encargarte de una serie de francotiradores. Tras despejar el lugar, debes resolver a por qué miembro de los Cinco vas primero. Los únicos dos disponibles de momento son Milton T. Pike, alias El Asesino Vídeo Sucio, y Marco Roberto Cruz; por desgracia, enfrentarte a cualquiera de ellos es ahora mismo imposible (si no nos crees, compruébalo). Pasa bajo la arcada señalada con las lanzas cruzadas y pulsa ○ delante del cadáver de lo alto de las escaleras para ir tras Milton Pike.

NIVEL 07
LUGAR: TEMPLO DE FUEGO

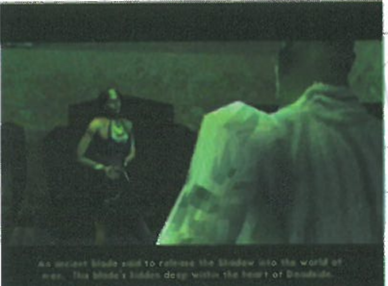
Sigue el pasillo serpentino hacia la gran sala abierta del final. Tírate al agua poco profunda y dirígete al túnel. Ve por el pasillo y por el siguiente túnel a una sala con una rampa a un lado. Sube la cuesta y enfila el túnel. A la derecha observarás unas cataratas de sangre; a la izquierda encontrarás una entrada marcada a fuego y una Puerta Ataúd. Tras esta visita turística, vuelve a la primera sala del agua poco profunda.

Sube la rampa y salta los huecos para entrar en el túnel. Ve a la derecha más allá de la laguna y pasa por el siguiente túnel. Al final da un gran brinco hacia un pequeño hueco con un Cadeaux en un frasco. Deja las manos libres, gírate y salta al siguiente hueco a por otro Cadeaux. Ahora tírate otra vez abajo y sube de nuevo la rampa hacia la laguna que pasaste antes.

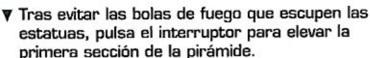
Zambúllete y cárgate al pez, rompiendo los dos frascos en pos de los Cadeaux. Nada por el túnel, disparando a más peces, y sal a la superficie por una laguna con dos cataratas de sangre. Salte y métete en el pasillo que hay a nivel del agua. Ve por cualquiera de las dos paredes, sorteando con tiento las bolas de fuego que escupen las estatuas a la derecha del segundo muro. Ya estás en el Templo de Fuego. Gírate y, esquivando la bola de fuego, pulsa el interruptor de la pared; luego corre de regreso a la laguna de la otra sala.

Sube corriendo por la rampa de detrás de las cataratas de sangre de la derecha y síguela hasta lo alto. Pasa por la gran abertura y las dos paredes para obtener una bonita vista de los fuegos y los pilares alzados. Píllate los Cadeaux de los dos frascos. Pulsa el interruptor de la pared que tienes

► El pez que nada en el agua sangrienta ataca de vez en cuando, así que lo mejor es pegarle un tiro cuanto antes por si acaso.







▼ Tras evitar las bolas de fuego que escupen las estatuas, pulsa el interruptor para elevar la primera sección de la pirámide.

NIVEL 06
LUGAR: CÁRCEL DEL CONDADO DE GARDELLE, TEXAS



Al llegar, es importante observar que vuelves a estar en el mundo de los vivos, ¡así que no cuentes demasiado con tus poderes de ShadowMan! A la izquierda encontrarás algunos barriles con botiquines y munición de escopeta. Avanza corriendo por el pasillo y dobla la esquina para dar con Milton. Hagas lo que hagas, NO intentes batirte en duelo con él: pasa lo mismo con todos los asesinos. Verás, son gente muerta reanimada con almas oscuras, y por lo tanto mientras están en el mundo de los vivos ¡no pueden morir! Disparar a Milton sólo lo hace enfurecer más, así que ignóralo tanto como puedas y corre hacia el pasillo izquierdo del fondo, disparando al barril que hay allí para conseguir un Cadeaux. Sigue el pasillo, ignorando por ahora la puerta cerrada con candado, para hallar sobre el escritorio la ametralladora MP-909. Vuelve a la puerta del candado y usa la pistola para abrirla; dentro hallarás el acumulador. Con él en tu poder, ya no hay nada más que puedas hacer aquí, o sea que echa mano del osito de peluche y transpórtate a la Cámara de la Profecía.

Sube la rampa y pasa por la Puerta Ataúd, sigue el pasillo y tírate del puente para cruzar otra puerta. Ve por el saliente superior y usa tus poderes de alma oscura para abrir la Puerta Ataúd de delante: dentro hallarás La Lune, la primera parte de L'Eclipser. Tienes que encontrar sus tres partes y combinarlas; ello te permite cambiar del mundo de los vivos al de los muertos, brindándote la posibilidad de matar a los Cinco. Deshazte de los dos demonios espadachines que han aparecido fuera y usa luego tu osito de peluche para visitar a Nettie en Bayou Paradis para saber acerca de los poderes de L'Eclipser. Usa otra vez el osito de peluche y vuelve a la Cámara de la Profecía antes de correr adonde recogiste la primera pieza de L'Eclipser.

Tírate a la Puerta Ataúd inferior y usa tus poderes para abrirla. Corre por el pasillo y por la rampa en espiral, saltando los huecos y recogiendo los cinco Cadeaux por el camino. Dispara a los dos demonios espadachines del fondo y entra luego en el túnel. Síguelo hacia una sala con dos Puertas Ataúd más, cada una de las cuales requiere más potencia de alma oscura de la que tienes en este momento. Ignóralas y dirígete por la izquierda al puente de tela.



detrás y regresa a la sala de la laguna. El pasillo de la izquierda lleva más allá de una estatua escupidora, hacia otra puerta marcada a fuego, así que no te molestes aún. Vuelve rampa abajo hasta ver un obstáculo gris a la derecha.

Apártalo de un tiro y sigue el pasillo de más allá para llegar a una gran sala con una pasarela de madera. Ignora la abertura de la pared del fondo (no puedes llegar al Govi) y vete por la pasarela de madera. Cruza la siguiente abertura de la derecha a por la décima alma oscura. Sal y continúa bajando por la pasarela hasta el fondo. Ve a la izquierda, pasados los pinchos, para pulsar el interruptor de la pared. Si quieres conseguir algunos cráneos de fuego puedes aventurarte en la salita que hay frente al interruptor, pero deberías tener muchísimo cuidado con los tres fantasmas de dentro porque te pueden causar unos daños enormes. Tras eso, sube otra vez a la pasarela y vuelve a la sala de la laguna.

Sigue rampa abajo y vuela otro obstáculo para cruzar la siguiente abertura a la derecha. Enfila el pasillo que da a la cámara larga antes de correr hasta el fondo y subir al saliente que hay debajo de la media luna de la pared. Deja las manos libres y salta para asirte al saliente estrecho de encima; luego desplázate a izquierda o derecha antes de auparte al saliente más ancho. Gírate y salta al pilar, cruza otra vez de un salto y luego ve andando con cuidado hacia la viga delgada de madera que va al techo. Puedes recoger seis Cadeaux: dos a cada extremo de las vigas, más otras dos en el hueco que no contiene un fantasma. Tras hacerte con ellos, mira hacia abajo y en el medio verás un saliente con un interruptor. Tírate allí y púlsalo: tres semi fantasmas cobran vida y se dejan caer desde arriba. Encárgate de ellos (o sal por pies) antes de regresar a la sala de la laguna.

Puedes volar otra entrada para abrirla un poco más abajo en la rampa. Sigue el pasillo y pasa corriendo ante los dos fantasmas inactivos (por ahora). Sube las escaleras de la izquierda y calcula con tiento cuándo pasar la primera estatua escupe-fuego. Una vez que haya disparado la estatua del rincón del fondo a la izquierda, corre enseguida por el saliente, más allá de dos nuevas estatuas, para llegar a un hueco. Dispara al frasco del otro lado antes de cruzar de un





salto, más allá de otra estatua. Pasa una estatua más para alcanzar la escalera central. Corre hacia lo alto y pulsa el interruptor: los dos fantasmas inactivos revivirán, así como un semi fantasma en la sala de debajo de la escalera. Mátalos/evítalos y retorna a la sala de la laguna.

Baja por la rampa hacia la última entrada obstruida y ábrete camino con un disparo. Recorre el pasillo y la sala, luego avanza por otro corredor y entra en una sala llena de pilares de diferentes alturas. Evitando los pinchos y los escupe-fuego, rompe los frascos que hay en el rincón cercano de la izquierda y al fondo a la derecha para conseguir dos Cadeaux. Salta a la plataforma baja junto al segundo Cadeaux y luego por la izquierda a un saliente superior. Sorteando más estatuas escupe-fuego, sube a saltos por las plataformas para llegar a la más alta del medio. Pulsa el interruptor y déjate caer, pero ten cuidado con dos fantasmas que llegan de la sala adyacente. Mátalos/evítalos y regresa a la sala de la laguna.

Con todos los interruptores pulsados, es momento de volver al Templo de Fuego. Cruza la abertura a nivel del agua y ve más allá de las paredes y las estatuas de fuego. La pirámide escalonada ya debería estar completa y los fuegos apagados. Vete ahí arriba a tomar el alma oscura número 11, y cruza luego la abertura en forma de iris de delante de ti, que es un punto de partida.

Al fondo del pasillo está el templo principal. Corre sobre la baldosa, salta el hueco y procura salir ileso del reto de las cuchillas giratorias y las mazas oscilantes; si lo logras, en los frascos del final hay energía. Cruza la siguiente puerta iris y da un salto corto mediante la plataforma hacia el siguiente iris. Cruza hacia una sala donde el suelo está cubierto de carbón ardiente.

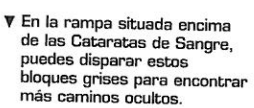


Salta desde la plataforma de madera a la de delante y luego sigue por las pasarelas, esquivando las mazas y la cuchilla: los cuatro frascos contienen energía. Antes de salir, recuerda para luego los cuatro Govis que hay en los lados de esta zona.

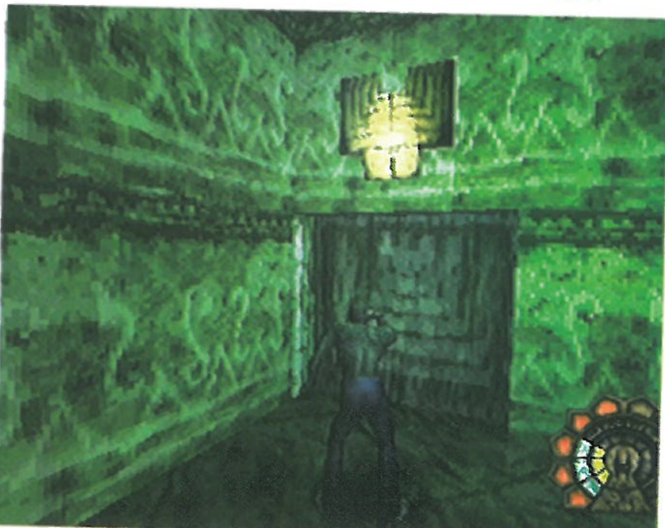
Sube las escaleras y entra en el corazón del Templo de Fuego. Haz añicos los cuatro frascos para conseguir cráneos de fuego y da luego un enorme salto hacia delante para caer en una gran plataforma sita en las brasas ardientes de debajo. Si miras al centro, verás la mitad de una construcción: la otra mitad está suspendida muy por encima del altar. Para hacerla bajar, deberás ir a los cuatro huecos a los lados del altar y pulsar los interruptores de su interior. Ten cuidadín con el fantasma que viene a estorbarte y acércate a la gran abertura que hay en la parte trasera del altar para dar con el último interruptor. Salta hacia la construcción y sube a su interior: ascenderás y se



En los lugares del mundo de los muertos, ShadowMan puede caer desde cualquier altura sin resultar herido. También puede bucear sin ahogarse nunca.



▼ En la rampa situada encima de las Cataratas de Sangre, puedes disparar estos bloques grises para encontrar más caminos ocultos.

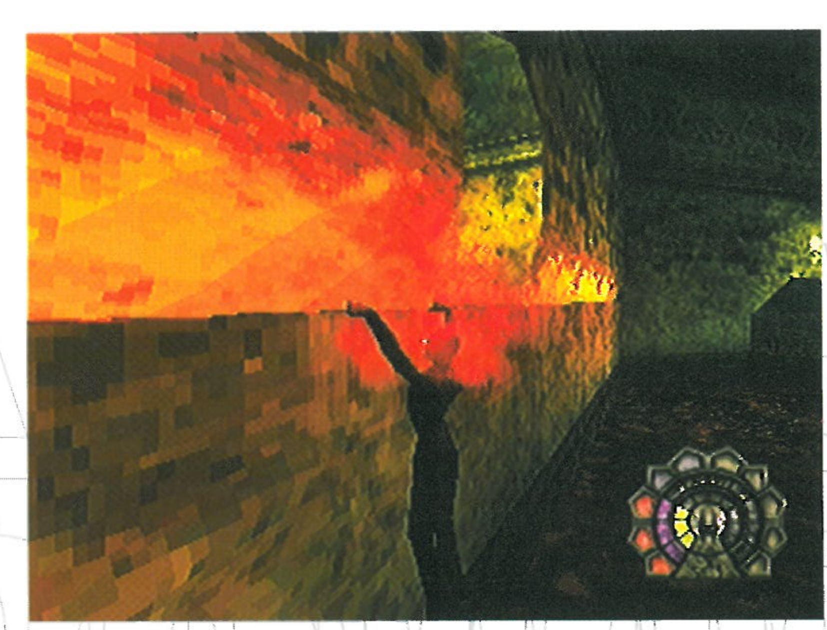






te otorgará tu primera serie de tatuajes, el Gad Toucher.

El Gad Toucher te permite empujar los bloques que al principio estaban demasiado calientes para poder tocarlos, y escalar por sitios en los que hay fuego. Pon a prueba tus nuevos poderes yendo hacia la izquierda de ese saliente ardiente. Salta para agarrarte al saliente, desplázate a la derecha y encarámate a la abertura que hay a medio camino. Recorre el pasillo que lleva a una gran sala. Salta a la izquierda a por un Cadeaux, luego tírate al suelo y pulsa los interruptores que hay en los rincones más alejados a izquierda y derecha. Sube a saltos por los salientes hacia la entrada para usar la nueva cuerda. Desplázate con las manos, recoge el Cadeaux y salta por medio del saliente de la izquierda hacia la salida. Sube las escaleras hacia una sala con cinco bloques ardientes.



► Cuando consigas tener cinco segmentos encendidos en tu indicador de Nivel de Sombra, podrás abrir más Puertas del Ataúd.



▼ Cuando hayas conseguido el Gad Toucher, puedes pasar a través de objetos ardientes como estas tuberías sin acabar churruscado.

Puedes reponer tu energía con los frascos de la salita. Salta a la primera pasarela de madera y corre hacia el final. Recoge el Cadeaux y las otras golosinas de la salita, gírate y salta a la pasarela del rincón del fondo a la izquierda. Gira a la izquierda, dispara al frasco y aguarda a que se haya ido la bola de fuego para saltar entonces hacia el Cadeaux. Da un brinco al saliente de la izquierda y luego al de la derecha. Salta para agarrarte al saliente ardiente y desplázate a la izquierda con las manos para auparte.

Sigue el túnel para hallar la decimotercera alma oscura (sobre la sala de la cuchilla giratoria). Ahora toca retroceder un poco sobre tus pasos y franquear todos esos lugares obstruidos por bloques ardientes: saca el osito de peluche y transpórtate de vuelta a la Cámara de la Profecía.



Aparta el bloque del fondo a la izquierda y entra en la cámara a por diversas golosinas, entre ellas un Cadeaux. Mueve el bloque que hay frente a esa sala para hacerte con dos Cadeaux. No te molestes en mover el otro bloque de ese lado, ya que sólo contiene un fantasma. En vez de eso, ve al que tiene en frente siguiendo una diagonal y muévelo: mata al fantasma de dentro y sube las escaleras. Sigue el pasillo de más allá para echarle el guante al alma oscura número 12 (una de las que viste por encima de la sala de la cuchilla de antes). Baja de un salto a la plataforma y esquiva la cuchilla, yendo hacia la derecha para entrar de nuevo en la sala del altar.

Dirígete a la abertura que hay a la izquierda del interruptor del fondo a la izquierda, donde hallarás un bloque ardiente. Apártalo de en medio y corre por el pasillo hacia una sala con varias rampas de madera. Déjate caer, elimina a los fantasmas y a dos más por arriba.



EL MES QUE VIENE

Como el juego es enorme, no hemos tenido suficiente espacio para ofrecer una solución completa en este número. Así que la parte final de nuestra guía de *ShadowMan* vendrá en el número 15 de *PlanetStation*. ¡No te la pierdas a menos que quieras quedarte sumido en la oscuridad!



By I-MAN
The ps X files
Memory card 40M
NEW!!
RAMNET
5 Colores
Realistic Racing Wheel
Playstation Compatible
100% Dual Shock Compatible
Transparent & Rubber Effect
Realistic Live Vibration Feature
Adjustable Steering Angle & Position
180 Steering Angle
Compatible with Playstation
NEW!!
Reparaciones
TWING STICK
El mas grande
PANTHER V
TRIPLE FUN
Dancing Queen
VIDEO CD
REDANT
PS VIDEO CD MOVIE CARD
GAME CODE CD
STAY HERE
I-MAN BARCELONA
93 426 10 80
Parlamento, 13
I-MAN ALICANTE
96 514 32 94
Pintor Murillo, 4 local 3
JPC GAMES MALLORCA
971 76 30 83
Soldado Soberats Antoli, 28 A
I-MAN BADALONA
93 397 97 04
General Moragues, 92 bajo
I-MAN MATARO
93 758 68 28
Francesc Macia, 9
I-MAN SABADELL
93 726 65 09
Convent, 59
La verdad esta aqui dentro

LIBRO DE RUTA

Editor: **Konami**
Distribuidor: **Konami**
Precio: **8.490 pesetas**

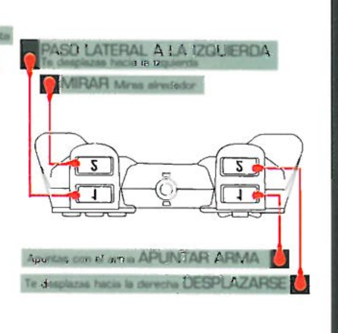
Y tras la antesala del final del número pasado aquí llega el último telón tras tres largos meses. Nos ha costado lo nuestro, pero como dice el refrán: "nunca es tarde si la guía es buena".

tercera parte

SILENT HILL

TOMA EL CONTROL





JEFE

Tácticas facilillas para vencer a esta niñata
Haznos caso y será pan comido

DIOSA NIÑA (FINAL MALO; MALO +)

MALO 1

Equípate con el rifle lo antes posible y ponte a disparar a la diosa Cheryl.

MALO 2



Cada cierto tiempo te lanzará rayos, así que estáte listo para correr.






Tras usar el anillo de Contract, toma la daga del armario.



Sal de la sala y entra en la siguiente. Abre la bolsa de caramelos de goma.



Toma la llave de Bethor. Entra ahora en la sala contigua.



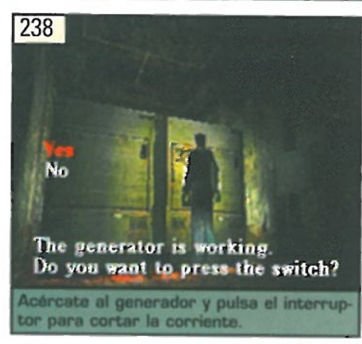
Usa la cinta de vídeo de tu inventario en el reproductor de vídeo.



Sal del almacén y cruza la puerta que hay justo enfrente.



Toma la cruz egipcia (Ankh). Usa ahora la llave de Bethor en la sala del generador.



Acércate al generador y pulsa el interruptor para cortar la corriente.



Usa la sala de teletransporte para ir al segundo piso y recoge la llave de Aratron.



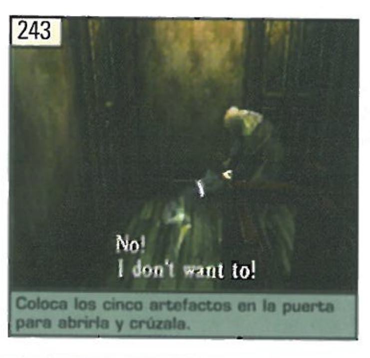
Vuelve ahora al pasillo de Phaleg y cruza la última puerta a la derecha.



Tras la secuencia de vídeo, examina la foto de Alessa y toma el disco de Ouroboros.



Entra ahora en el cuarto de los niños que hay enfrente y examina la nueva puerta.



Coloca los cinco artefactos en la puerta para abrirla y crúzala.


Tras una breve secuencia de vídeo ente Alessa y Dahlia, baja las escaleras.



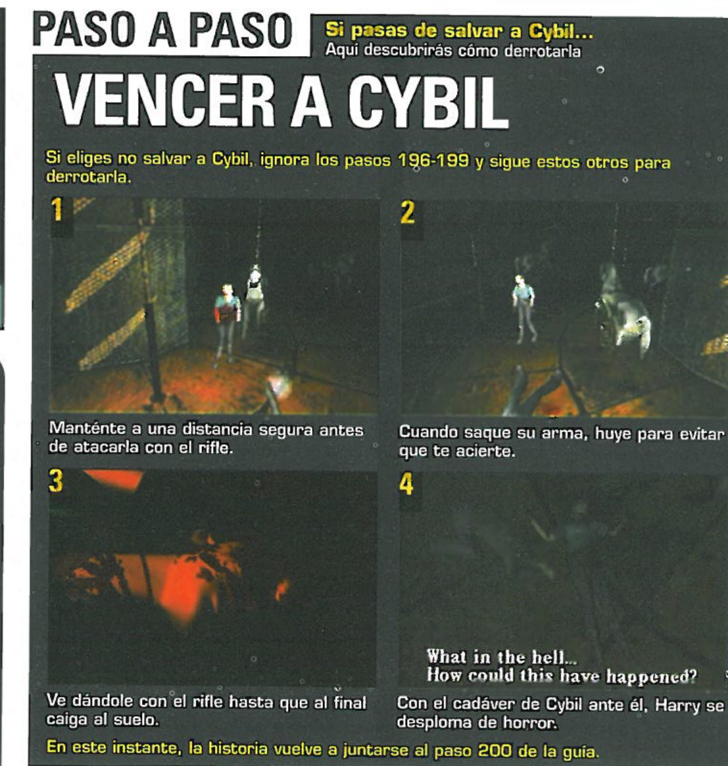
Acto seguido viene una larga secuencia de vídeo acerca de la hija de Harry, Cheryl.

PASO A PASO

Si pasas de salvar a Cybil...
Aquí descubrirás cómo derrotarla

VENCER A CYBIL

Si eliges no salvar a Cybil, ignora los pasos 196-199 y sigue estos otros para derrotarla.



1 Manténte a una distancia segura antes de atacarla con el rifle.

2 Cuando saque su arma, huye para evitar que te acierte.

3 Ve dándole con el rifle hasta que al final caiga al suelo.

4 Con el cadáver de Cybil ante él, Harry se desploma de horror.

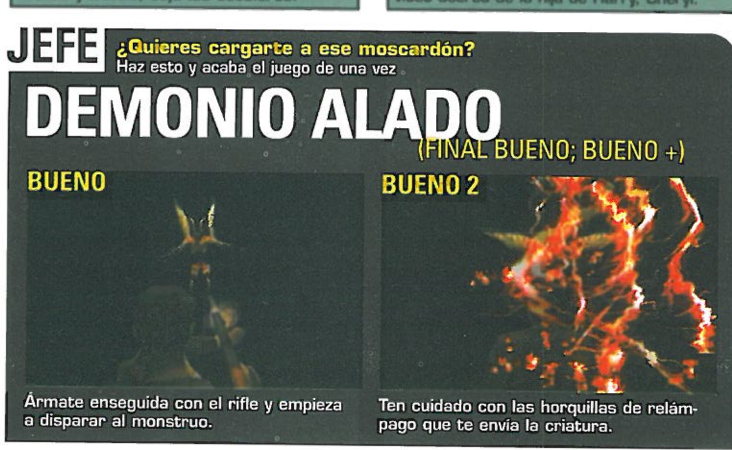
En este instante, la historia vuelve a juntarse al paso 200 de la guía.

JEFE

¿Quieres cargarte a ese moscardón?
Haz esto y acaba el juego de una vez

DEMONIO ALADO

(FINAL BUENO; BUENO +)



BUENO

Ármate enseguida con el rifle y empieza a disparar al monstruo.

BUENO 2

Ten cuidado con las horquillas de relámpago que te envía la criatura.

LIBRO DE RUTA

Editor: **Fox Interactive**
Distribuidor: **EA**
Precio: **7.990 pesetas**

CROC 2

SEGUNDA PARTE

La última parte de nuestra **detallada** y exclusiva guía conduce a **Croc** a través de los dos **últimos** pueblos y le acompaña por los niveles **secretos** para que **completes** el juego **al 100%**.

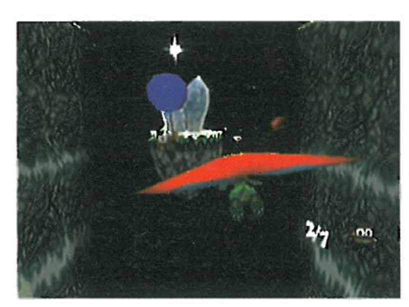
MISIÓN 5

Valle del ala delta

Debes dirigir el ala delta para rescatar a los siete Gobbos (y recoger las cinco gemas de bonus). Ve todo recto a por el primer anillo de cristales: ve volando para recogerlos. Sigue recto a por el Gobbo 1 que cuelga del puente. Métete en la corriente térmica para aumentar la altitud y ve a la derecha a por el Gobbo 2. Vuelve al medio en busca del Gobbo 3 y tira luego a la derecha a por la gema roja.

Regresa al medio a por el Gobbo 4 y tira a la derecha. Pulsa ⇧ en la cruceta para reducir la altitud lo suficiente como para cruzar el anillo y recoger la gema verde. Pasa por más anillos y métete en la corriente térmica para volver a incrementar tu altitud. Ve recto a por el Gobbo 5 y luego a la izquierda a por la gema rosa (perdiendo un poco de altura si hace falta). Vuelve al medio hacia el anillo y ve luego a la derecha a por la gema azul.

Sigue por el lado derecho a por el Gobbo 6, ve luego al medio a por el anillo, y a la izquierda a por el Gobbo 7. Regresa al medio y pasa a través del primer anillo, ve a la derecha a por la gema amarilla y vuelve al centro a por el siguiente anillo.





MISIÓN 6: NIVEL SECRETO

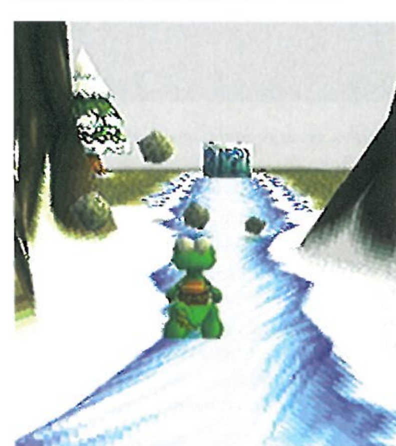
Tribu de los cosacos – Casquete de hielo secreto

Ve por el puente y, esquivando el barril explosivo, márcate un zapateado en la caja de cristales. Calcula cuándo pasar por el siguiente puente para volver a esquivar el barril. Pisotea la caja y pasa con cuidado el próximo puente. Cocea otra caja de cristales y calcula bien para correr por el siguiente puente, de modo que el barril bote sin peligro por encima de ti. Esquiva el barril y baila sobre la caja, y luego fíjate bien antes pasar corriendo el nuevo puente.

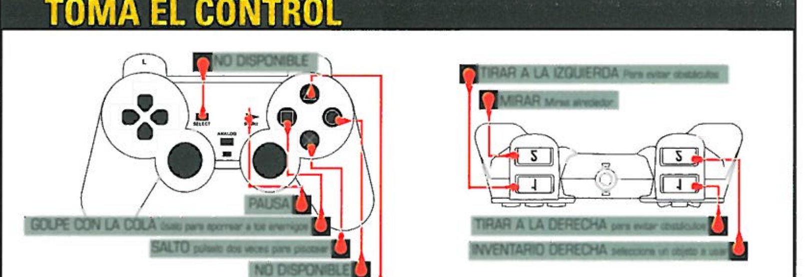
Sigue el rastro de cristales, pero ten cuidado con las rocas que caen justo detrás: calcula bien para pasarlas a ellas y a algunas más que hay al fondo del valle. Patea la caja de cristales, luego la de las plataformas, y sube a saltos por las plataformas de hielo inestables. Pisotea otra caja de cristales y luego la de las plataformas; sube saltando por la siguiente serie de plataformas de hielo. Exacto: patea las cajas y sube por aún







TOMA EL CONTROL

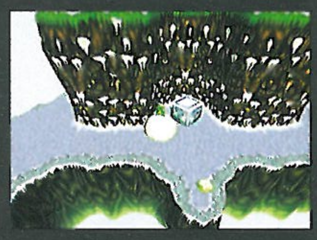


MISIÓN 4

Rueda el cabezón del hombre de nieve hasta el final
Esquiva a los esquiadores rojos y recoge las gemas de bonus

BOLAS DE NIEVE A PUNTA PALA





Croc debe hacer rodar la cabeza del muñeco de nieve hasta el fondo del recorrido. Si empieza a avanzar demasiado aprisa, muévete en la dirección opuesta para frenarla. Rueda con cuidado por el camino, recogiendo los cristales. Cuando llegues a la capa de hielo, rueda hacia el fondo de la pantalla para dar con la gema roja.

Rueda por las vías de madera (no te preocupes, no puedes caerte). Luego sube por la cuesta, aplasta la caja de cristales y baja rodando con cuidado a recoger la gema verde. Sigue por el saliente para darle a un Dantini y a otra caja. Ve a la derecha para acertar a otro Dantini y luego arriba y a la derecha por el saliente, recogiendo cristales. Sigue más allá del próximo Dantini y salta para golpear el gong.

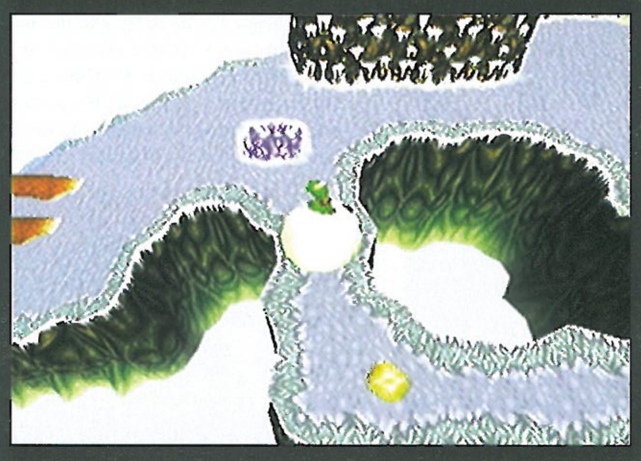
Ve a la derecha por el camino hacia el cruce y toma el camino a mano izquierda de la pantalla. Debes cobrar algo de impulso para subir la empinada cuesta. Ve por la izquierda (en la pantalla) al llegar a lo más alto para llegar a otra caja. Sigue adelante y hacia arriba a por un corazón y la gema rosa. Vuelve abajo y a la derecha a por la siguiente caja.

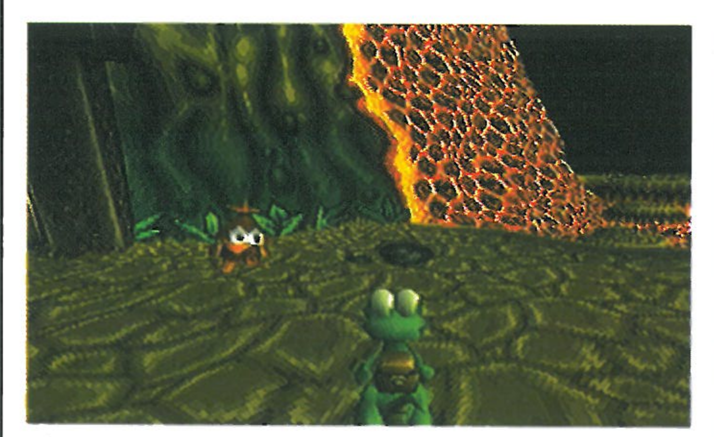
Ahora vuelve por la pendiente inclinada hacia el cruce.

Enfila esta vez el camino de la derecha, recogiendo los cristales. En el cruce, para conseguir un cristal extra, ve por el camino del fondo y luego vuelve. Ve por el camino de arriba y pasa con cuidado a los dos saltadores rojos. En el desvío, ve por abajo hacia el corazón y luego a la derecha a por la gema azul. Vuelve por la izquierda y dirígete hacia arriba para tomar la caja. Sigue hacia el desvío. Esta vez ve a la izquierda por el montecillo, acertando al Dantini del fondo. Sigue por la izquierda a lo largo del siguiente camino hacia el gong y golpéalo.

Ve pantalla abajo, recogiendo los cristales, y por el saliente estrecho. Toma con cuidado los nuevos cristales de la derecha y sigue hacia abajo. Atropella a los tres Dantinis y rompe la caja de la izquierda. Baja a la vía y sube por la pendiente de hielo al otro extremo. Baja por la pantalla junto al gran agujero para recoger la gema amarilla. Sigue a la derecha para aplastar unos cuantos Dantinis. Ve hacia arriba a por una caja y luego baja a por otra. Tira a la derecha y baja por el camino empinado, sorteando a los saltadores. Sigue por el camino principal, recogiendo cristales y esquivando a más saltadores rojos. Hazte con el Gobbo de oro y llega al final para colocarle la cabeza al muñeco de nieve.







▲ **Las cosas se ponen emocionantes en el pueblo de Caveman Village, donde puedes encontrar los ingredientes para hacer Ginger Soda.**



TRUCO

Puedes hacer que Croc salte más alto de lo normal. Pulsa dos veces X muy rápido para pisotear; cuando Croc baje, aguanta X para hacerle brincar más alto.

más plataformas. Repite el mismo proceso en el siguiente saliente para llegar a lo más alto. Sigue el rastro de cristales por la serie de puentes y cruza la entrada.

Esquivando los barriles, avanza por el puente de la derecha y patea las cajas de cristales. En el siguiente puente hay un Dantini esperando un buen sopapo. Salta a las plataformas de hielo y pisa la caja de plataformas. Vuelve por las plataformas de hielo para volverle a dar jarabe de palo al Dantini y tira a la derecha por el puente. A la derecha verás la pieza enjaulada del puzzle: ve todo recto por el siguiente puente para atizar a otro Dantini. Para conseguir más cajas de cristales, ve a la izquierda por el puente y luego vuelve. Salta a las plataformas de hielo para obtener la llave y cocea la última caja de cristales.

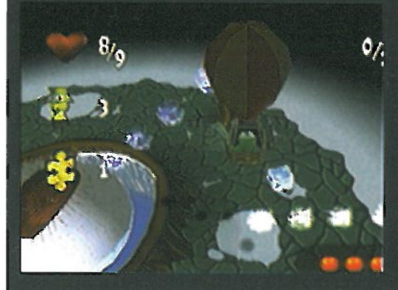
Vuelve por las plataformas de hielo y zurra al Dantini regenerado. Ve a la izquierda por el puente y luego a la izquierda para abrir la jaula de la pieza del puzzle.

MISIÓN 7: JEFE 1

¡Evita el escupitajo de Flavio!
Tira cubitos de hielo para refrescarle

FLAVIO "EL TÉRMICO"

Al abotagado Flavio hay que derrotarlo tirándole cubos de hielo. Esquivando el agua que te escupe, acércate al cubo de hielo y mantén pulsado X para hacer bajar el globo hacia él; eso sí, procura no tocar el suelo o perderás un corazón. Si le das a Flavio con un cubo, se sumergirá: ve enseguida a por otro cubo y déjalo caer en su charca. Tras perder un punto de energía, Flavio vuelve a salir para escupirte más agua. Repite el proceso un par de veces para acabar congelando la charca y vencer así a Flavio.





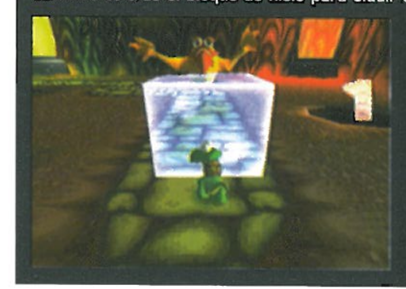
MISIÓN 8: JEFE 2

Empuja los cubos de hielo
Congela todas las charcas

LARRY "LÁMPARA DE LAVA"

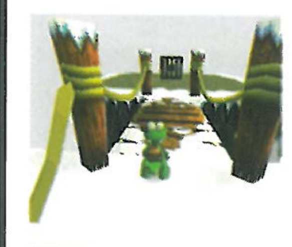
Tienes que congelar todas las charcas de lava para evitar que el barbudo Larry salga de golpe por ellas. Si empujas el bloque de hielo grande a una charca de lava, la congelarás al instante. Sin embargo, si Larry o una de sus bolas de fuego aciertan al bloque, se reducirá un montón. En este caso, tómalo y mételo en una charca: dos bloques más de ese tamaño la congelarán.

Es mejor congelar primero las charcas que quedan más cerca del distribuidor de cubos de hielo, de forma que no tengas que pasar a Larry para llegar a las del fondo. También puedes esconderte tras el bloque de hielo para eludir sus bolas de fuego.



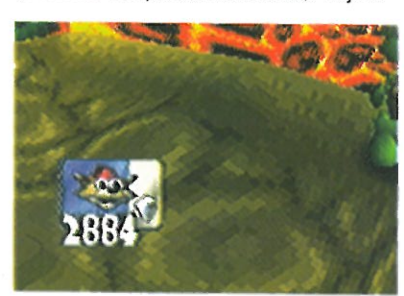


ÁREA 3: PUEBLO CAVERNÍCOLA



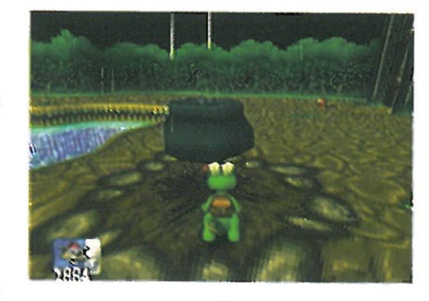


Ha llegado el momento de hacerse una Ginger Soda. Ve a la izquierda desde el principio siguiendo el pasillo, y a la izquierda del garaje hallarás gaseosa. Vuelve a la cabaña de Pete y sube por el camino de la cuesta. Salta mediante las plataformas de la lava hacia el círculo de piedras. Baja por el camino inclinado de la derecha para encontrar un sobre de azúcar. Regresa a las piedras y recorre el camino oscuro (entre las dos piedras estrechas). Bajo la atalaya de la derecha verás algo de jengibre. Salta al agua de la izquierda para dar con el último ingrediente: un cubo. Acércate ahora al caldero para preparar la Ginger Soda. Vuelve ahora con el rey Gobbo (el de la corona), cerca de la cabaña de Pete, para embolsarte tu recompensa de 100 cristales.



Ve otra vez por el camino inclinado, habla con el Gobbo de la izquierda, cruza la puerta y entra en la jungla para iniciar la misión 1. Tras recoger las dos ruedas para completarla, cruza la puerta de enfrente para hallar dos más en la misión 2. Con las cuatro ruedas en tu poder, ve hacia abajo y a la derecha, pasada la cabaña de Pete, hasta llegar al garaje y meterte en la misión 3: la carrera de coches.

Regresa otra vez más allá de la cabaña de Pete y pasa sobre las plataformas de lava hacia el círculo de piedras. Cruza la puerta de allí para emprender la misión 4. Avanza por el camino oscuro (entre las dos piedras finas) y pasa el caldero para



cruzar la puerta de la derecha y comenzar la misión 5.

Una vez que tengas los cinco Gobbos dorados, ve otra vez al círculo de piedras y por el camino inclinado para cruzar la puerta del Gobbo dorado, a la derecha, e iniciar así la misión 6: el nivel secreto. Tras hacerte con la pieza del puzzle, métete por la entrada de la derecha para encontrarte al primer jefe (misión 7). Cuando lo derrotes, le seguirá de forma automática el segundo jefe (misión 8). Tras vencerlos a ambos, dirígete a la cabaña de Pete para que te transporten al siguiente pueblo.

MISIÓN 1

¡ENCUENTRA LAS RUEDAS DE LA JUNGLA!

EQUIPO:
1x Gummi de naranja

Atiza al nativo Dantini, salta la lava y golpea las dos cajas de cristales. Trepa por el centro de la pared trasera. Toma las dos cajas de cristales y cruza la puerta abierta del extremo izquierdo del puente.

Salta el foso de lava en dirección a la pasarela de malla. Cuando dicha pasarela pase bajo la pasarela superior, salta para asirte a ésta y retrocede avanzando con las manos para conseguir la llave. Déjate caer a la pasarela baja, da un pisotón y salta a lo alto de la superior. Pisotea las cajas de cristales, vete al extremo del fondo y salta al pilar de la lava. Balancéate en la cuerda y sigue el túnel, saltando los fosos de lava, para hallar la **gema roja**.

Si tienes un Gobbo mecánico, úsalo en el plinto y guíalo por la pasarela para conseguir un corazón y cristales. Ya como Croc, vuelve por el túnel y colúmpiate con la cuerda. Vuelve por la pasarela y por encima del foso de lava para salir.

De nuevo fuera, ve por el puente para abrir y cruzar la puerta cerrada. Pasa por el puente para hallar la primera rueda. Cruza la entrada, da un pisotón y salta desde la caja al saliente superior (o bien cruza las plataformas de la lava y realiza un súpersalto con pisotón por medio de la roca gris). Hazte con la caja de cristales y recorre el túnel a por más, saltando los fosos de lava. Zurra al Dantini del fondo y balancéate en la cuerda. Da un pisotón y salta para agarrarte a la malla, trepando luego hacia la izquierda a por la **gema verde**. Baja de un salto a la caja de cristales y sube en el globo hacia el otro lado.

Toma la caja de cristales y ve a la derecha. Si quieres un corazón y una caja de cristales opcionales, coloca un Gumi de naranja en el anillo para rebotar hacia el saliente de la derecha (no intentes saltar a la pasarela de malla que hay ahí: es sólo para el Gobbo mecánico). Tírate y da un alto con pisotón mediante la roca gris. Ve más allá de la puerta cerrada y da un salto con pisotón hacia lo alto de la malla en busca de cristales extra. Vuelve de un salto y cruza la puerta abierta. Golpea el gong, luego al Dantini y salta la parte estrecha de la lava. Usa un Gummi de naranja en el anillo de la izquierda para botar hasta el saliente. Mata al Dantini, toma la **gema rosa** y la caja de cristales. Tírate, recoge los cristales de debajo del esqueleto y salta a la cabeza del primer dinosaurio. Aguarda a que esté lo más cerca posible del segundo antes de saltar ahí y da luego un brinco hacia la plataforma. Pisa la caja para crear plataformas, de forma que no tengas que volver a usar esas condenadas cabezas en tu regreso.

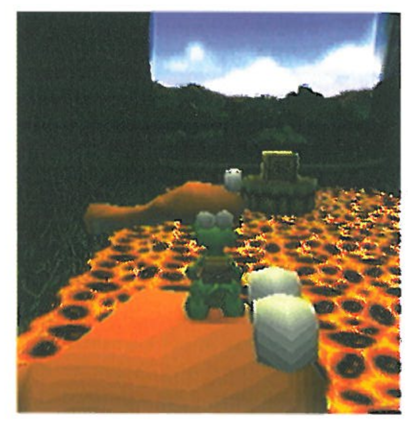


▲ Salta sobre la lava, despacha al Dantini, rompe las cajas y trepa por el muro central.

Salta la lava, listo para zurrar a unos cuantos raptores: debes propinar dos golpes a cada uno para matarlos. Sigue el camino que va a las piedras y atiza al Dantini. Da un salto con pisotón hacia las piedras en busca de cristales y de la **gema azul**. Déjate caer y recoge la llave del fondo. Vuelve por el camino y salta sobre las plataformas de la lava. Deja atrás al esqueleto, así como de nuevo el tramo estrecho de lava, para salir junto al gong.

Encamínate a la izquierda para abrir la puerta y crúzala. Atraviesa el puente para conseguir la segunda rueda, Da un salto con pisotón hacia la piedra de la izquierda en pos de la **gema amarilla**. Tírate y entra en el teletransporte de bonificación. Salta a la pasarela de malla y síguela, calculando bien cuándo correr para superar las bolas de fuego. Al final, salta hacia el Gobbo dorado.

De vuelta en el nivel principal, sal por la puerta para regresar a la sección que hay cerca del principio. Ve más allá del puente y tírate al lado del fondo (evitando/matando al Dantini) para salir por la puerta.



◄ Cruza la lava saltando por las plataformas para llegar al círculo de piedras y otras puertas del nivel.



TRUCO

CRISTALES AL INSTANTE
Aguanta L1 y pulsa □, □, O, ⇩, ⇦, ⇨, ⇦, ⇨ en la pantalla del título para oír un par de campanadas. Aguanta entonces R2 y pulsa □ en cualquier momento de la partida para añadir 100 cristales al instante. Puedes hacer esto repetidas veces para ser súper rico y comprarte todos los Gummis y corazones que quieras.



TRUCO

MENÚ DE TRUCOS
En la pantalla del título, mantén apretado L1 y pulsa △, ⇦, ⇦, ⇨, □, ⇧, ⇧, ⇦, O. En la parte superior de la pantalla pondrá 'Cheat Menu Active'. Durante la partida, pausa el juego y pulsa entonces L2 + R2 para hacer salir el menú. Con él podrás seleccionar el nivel, editar tu inventario y completar un nivel al instante.



◄ Da un salto con pisotón para subirte a las piedras y pillar cristales y la gema azul.



No te precipites en las cajas inestables marrones o lo más probable es que caigas: tardan un rato en desaparecer, así que asegúrate de dirigir bien tu salto hacia la siguiente.



Si los Gobbos te ponen de los nervios con su parloteo incesante, puedes saltarte sus chirriantes diálogos pulsando el botón 'Start'.

MISIÓN 2

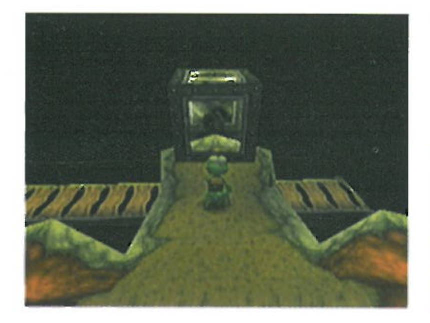
¡ENCUENTRA LAS RUEDAS DE LA MINA!

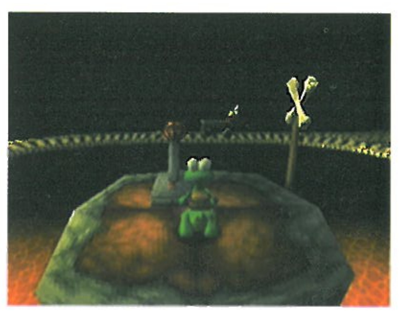
EQUIPO:
1x Gobbo mecánico, 1x Gummi verde

Salta a la vagoneta para avanzar por la vía. Tras salirte en la segunda sección de vía para recoger un cristal, gira a la derecha para tomar el desvío de la derecha, recogiendo más cristales. Tuerce enseguida a la izquierda para evitar la complicada vía a la vuelta de la esquina, y gira a la derecha para doblar la curva de la izquierda (confuso, ¿eh?). Tuerce a la izquierda para conseguir más cristales y dispónte a saltar el hueco. El paseo acaba tras cruzar una puerta.

Sitúa un Gobbo mecánico en el plinto y guíalo por la pasarela de malla: ve todo recto en el cruce y recoge los cristales y el corazón, para rematarlo con la **gema roja**.

Otra vez como Croc, cruza la puerta. Golpea el gong y ve a por la caja de cristales de la izquierda. Vuelve adonde el gong y empuja el recipiente de cristal a la cinta transportadora de debajo. Baja ahí de un salto (consiguiendo el corazón de la derecha). ¿Ves esas cajas de bombas de los salientes de malla? Debes lanzarlas contra el recipiente de cristal y acertarle cinco veces para que libere la tercera rueda. La mala noticia es que el recipiente de cristal explota cuando llega al final de la tercera cinta; la buena es que puedes volver a saltar por los salientes para hacer que caiga otro bloque de cristal a la primera cinta, y tus aciertos con





las bombas se acumulan, así que puedes tomarte tu tiempo.

Una vez que tengas la rueda, salta la última cinta hacia el saliente firme. Coloca un Gummi verde en el anillo para rebotar hacia el saliente alto a por cajas de cristales y la **gema verde**. Tírate de nuevo y pisotea más cajas de cristales antes de salir por la puerta.

Salta a la cinta después de que explote el barril bomba y sigue corriendo para que los barriles pasen por encima de tu cabeza. Salta a la plataforma, calcula bien tu salto y corre hacia la segunda cinta.

Súbete a la vagoneta y ve girando a la derecha para evitar el trazado dudoso. Al final, ve a por las cajas de cristales, salta a la cinta transportadora y dirígete al fondo para conseguir un corazón. Salta por la derecha hacia el extremo de la vía. Espera a que pase el Dantini en la vagoneta, corre, salta hacia el interruptor del medio y acciónalo para hacer que atraviese la entrada obstruida. Ve por la vía para agenciarte la **gema rosa**. Cruza la nueva entrada y patea las cajas antes de salir.

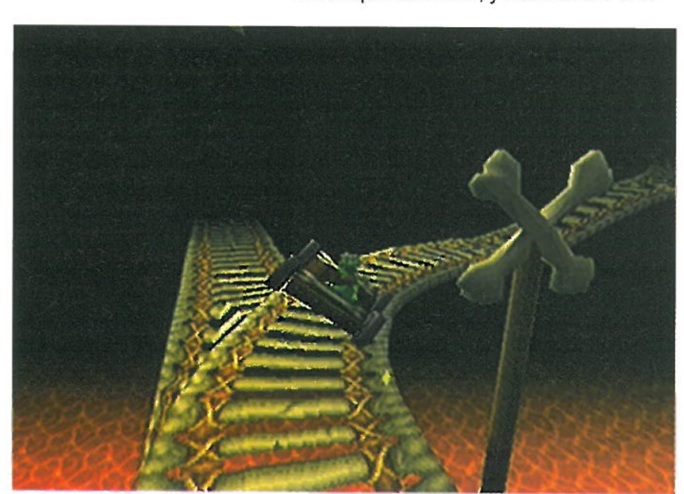
Píllate la caja de cristales y salta a la vía recta. Ve por las cintas transportadoras para saltar al interruptor. Acciónalo para elevar el recipiente de cristal. Regresa a la vía y espera a que pase el Dantini de la vagoneta antes de correr a la izquierda. Cuando se enderece un poco, gira a la derecha y usa la cuerda para balancearte hacia la plataforma que tiene otro interruptor. Acciónalo para hacer que el Dantini atraviese el recipiente de cristal y la salida bloqueada. Colúmpiate otra vez en la cuerda y tira a la derecha en busca de la **gema amarilla**. Ve a la vía recta a por la cuarta rueda. Sigue por la vía para dejarte caer a la entrada y cárgate la caja de cristales antes de salir.

Salta a la plataforma dirigible y ve a la izquierda a por la caja de cristales. Lleva la plataforma hacia delante, esquivando las bolas de fuego, para pisotear dos cajas más. Dirígete ahora hacia la **gema azul**: la mejor técnica es ignorar la bola de fuego y detenerte bajo la gema de forma que puedas saltar recto a por ella. Eso sí: procura no caer luego a la lava o el teletransporte de *bonus* se esfumará. Dirige la plataforma hacia delante a por otra caja y luego al saliente del fondo para entrar en el teletransporte de *bonus*.

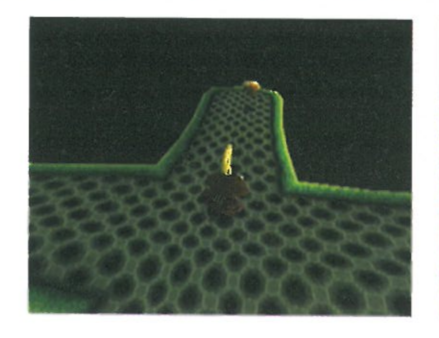
Patea la caja y salta por las tres plataformas inestables (¡uf!) hacia el saliente. Pisotea otra caja y salta por tres nuevas plataformas inestables. Repite una vez más este proceso para alcanzar el saliente superior del Gobbo dorado.

De nuevo en el nivel principal, sal y golpea el gong. Ve en la vagoneta y gira a izquierda, derecha y otra vez derecha para evitar la vía problemática. Salta los dos huecos, gira a la izquierda para evitar la vía insegura y ya podrás ir tan tranquilo hasta el final. Golpea el gong de Pete para regresar al pueblo. Toca otra carrera de tres vueltas, en la que Croc debe llegar el primero para completar el nivel. Igual que antes, las gemas de *bonus* están desperdigadas por la pista: la **rosa** en la derecha tras la salida, la **amarilla** a la derecha de la primera curva a la izquierda, la **verde** tras el agua, la **roja** en el esqueleto que hay en el exterior de la curva a la derecha, y la **azul** en el interior de la curva a la derecha antes de la meta. Ve primero a por las gemas de *bonus*, para recoger el Gobbo dorado en la línea de meta (incluso aunque no ganes la carrera).

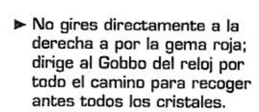
Aunque te quedarás atrás en la salida, atrapar a los Dantinis no es demasiado difícil, ya que no son muy buenos conductores. Limítate a tomar las curvas cerradas y a evitar un contacto excesivo con los coches al adelantarlos. Deberías alcanzar al último Dantini en la vuelta final: él acomete mejor las curvas, pero en principio lo podrás rebasar por el interior de la última curva antes de la línea de meta.

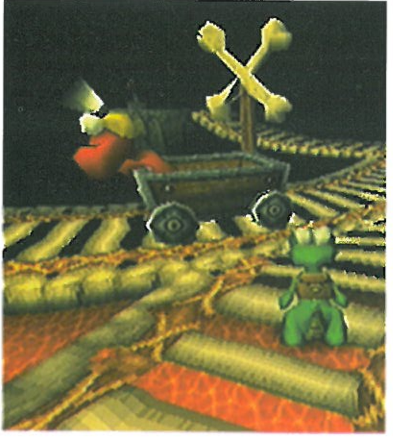


▲ A bordo del carrito de la mina, gira a la derecha en la primera bifurcación y luego rápidamente a la izquierda para evitar un tramo chungo.



► No gires directamente a la derecha a por la gema roja; dirige al Gobbo del reloj por todo el camino para recoger antes todos los cristales.









◄ Estas tres criaturas se juntan para balancear una porra; esquívala y arréale un viaje para dejarlos K.O. Luego pégales un patadón.



◄ Lleva la plataforma dirigible hasta la superficie donde hay cajas y la gema verde.

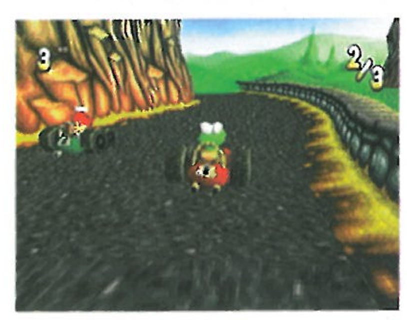
MISIÓN 3

DÍA DE CARRERAS EN GOLDROCK

Toca otra carrera de tres vueltas, en la que Croc debe llegar el primero para completar el nivel. Igual que antes, las gemas de *bonus* están desperdigadas por la pista: la **rosa** en la derecha tras la salida, la **amarilla** a la derecha de la primera curva a la izquierda, la **verde** tras el agua, la **roja** en el esqueleto que hay en el exterior de la curva a la derecha, y la **azul** en el interior de la curva a la derecha antes de la meta. Ve primero a por las gemas de *bonus*, para recoger el Gobbo dorado en la línea de meta (incluso aunque no ganes la carrera).

Aunque te quedarás atrás en la salida, atrapar a los Dantinis no es demasiado difícil, ya que no son muy buenos conductores. Limítate a tomar las curvas cerradas y a evitar un contacto excesivo con los coches al adelantarlos. Deberías alcanzar al último Dantini en la vuelta final: él acomete mejor las curvas, pero en principio lo podrás rebasar por el interior de la última curva antes de la línea de meta.





MISIÓN 4

SUBE POR LA TORRE DEL DIABLO

EQUIPO:
1x Gobbo mecánico

Cruza el puente para encontrarte al primer trío de criaturas con porras. Evítalas o golpéalas hasta aturdirlas y cruza luego la entrada. Aturde a otro trío de "cachiporros" y salta los huecos del puente. Da esquinazo a más cachiporros y trepa por el centro de la pared. Deja sin sentido a más cachiporros mientras te diriges a la izquierda para escalar la siguiente pared. Pisotea la caja de cristales antes de salir.

Atiza al Dantini y salta a la izquierda mediante la plataforma móvil a por cajas de cristales y la **gema verde**. Salta de vuelta a la plataforma móvil y ve en ella a la izquierda para saltar al siguiente saliente. Zumba al Dantini y sal.

Golpea/evita al Dantini y sube por la pared de la izquierda. Cárgate la caja de cristales y sigue el saliente para cruzar la entrada. Toma el anillo de cristales y sal. Ve por la izquierda, más allá del esqueleto, a por una caja de cristales, y cruza la entrada.

Salta la lava hacia el siguiente saliente, listo para aturdir a los cachiporros. Salta al siguiente saliente, atonta a más cachiporros y ve al saliente del fondo para golpear el gong. Métete en el túnel, saltando el foso de lava. Pisa la caja para crear plataformas en la lava. Vete a la izquierda del fuego y baja de un alto a la isla de la **gema roja**. Cruza de nuevo mediante las plataformas y enfila otra vez el túnel.

Pon un Gobbo mecánico en el plinto y guíalo por los puentes para que recoja los cristales, el corazón y la **gema azul**. De nuevo como Croc, cruza la entrada. Atiza al Dantini y ve detrás del esqueleto. A fin de obtener cajas de cristales y un corazón opcionales, sitúa un Gummi verde en el anillo para rebotar hasta el saliente. Tírate, ve a la izquierda a por otra caja y trepa por la pared hacia el siguiente saliente. No puedes cruzar el puente, así que ve por la entrada.

Dale un piño al Dantini y cárgate la caja de cristales. Salta a la pasarela de malla y, mediante la plataforma inestable, a la siguiente pasarela. Vuélvete, baja de un salto a otra plataforma inestable y luego a la isla de la **gema rosa**. Date la vuelta y espera a que aparezca otra plataforma inestable. Salta por medio de las islas/plataformas hacia una isla mayor y luego hacia el corazón. Salta al ascensor y al saliente. Da un brinco mediante la plataforma inestable a la pasarela de malla y síguela para hallar otra caja de cristales. Retrocede hasta el saliente, dale a otra caja y sal.

Cruza el puente y dirígete a la derecha por otro puente. Haz sonar el gong y cruza



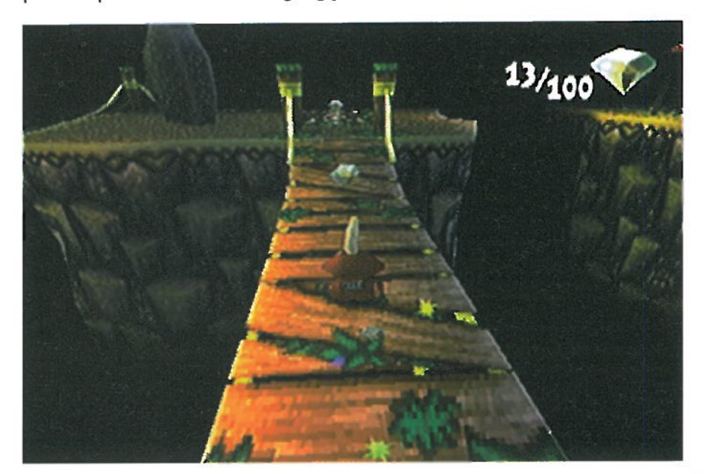
TRUCO

Para recoger las cinco gemas de bonus de un nivel, lo habitual será que necesites al menos un Gobbo mecánico o un Gummi. Nuestra guía te dice cuáles adquirir antes de empezar cada misión.



TRUCO

Para hacer girar a Croc sin que se mueva de lado (y se caiga de un saliente), dale un toque ⇦/⇨ y luego a ⇩ repetidas veces para que vaya girando de forma gradual.





▲ Sube por la escalera de huesos y entra en el túnel que lleva al mamut perdido.

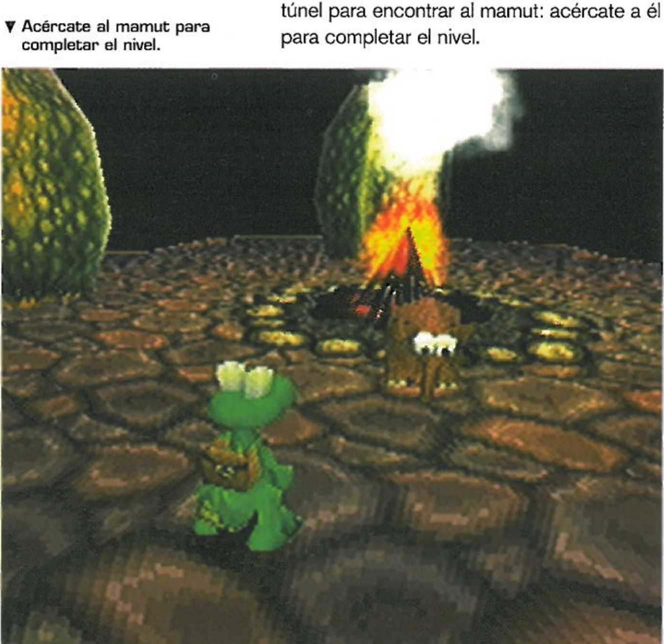


Si necesitas más dinero en Sailor Village, sólo has de volver a participar en la carrera de lanchas (Misión 1). Ganando te llevarás 100 créditos, lo cual también te procura un corazón extra (si tienes un pote para él).

▼ Acércate al mamut para completar el nivel.

la entrada. Golpea al Dantini y salta por medio de las plataformas inestables para conseguir la **gema amarilla.** Cuando reaparezcan las plataformas, vuelve saltando por ellas y entra en el teletransporte de *bonus.* Salta por medio de la plataforma inestable al saliente de enfrente. Cruza de un salto para pisotear las dos cajas si así lo deseas. Entra en el túnel, salta mediante las pequeñas plataformas de los fosos de lava y luego hacia el Gobbo dorado.

De nuevo en el nivel principal, cruza la entrada. Cruza el puente, aturde a los cachiporros y cruza luego el puente corto. Para obtener un corazón, ve a la izquierda; para conseguir una caja de cristales, ve a la derecha (evitando a los cachiporros). Regresa junto al puente corto y escala la pared para encontrar una escalera hecha de huesos. Para conseguir más cajas de cristales, vete por el fondo y cruza la entrada. Vuelve a la escalera de huesos y sube por ella para cruzar la entrada. Sigue el túnel para encontrar al mamut: acércate a él para completar el nivel.



MISIÓN 5

¡SALVA A 50 GOBBOS ATRAPADOS!

EQUIPO:
1x Gummi de naranja, 1x Gobbo mecánico

Dirígete a la izquierda para golpear a un Dantini con un lanzallamas. Sigue el camino y pasa las llamas con cuidado. En la zona descubierta, tira por la derecha hacia la laguna y da un salto con pisotón en la piedra para hacerte con la **gema amarilla.** Salta a la laguna para tomar algo de agua. Vuelve a las llamas que pasaste antes y usa el agua para extinguirlas y rescatar a dos Gobbos. Regresa al área descubierta y apaga el árbol en llamas parea rescatar al tercer Gobbo de la copa. Cruza la entrada.

Usa el agua para rescatar a los Gobbos 4 y 5. Luego golpea al Dantini pirómano y apaga el fuego de detrás para rescatar al Gobbo 6. Reposta en la laguna y vete a apagar un muro de llamas para rescatar a los Gobbos 7 y 8. Pon un Gummi de naranja en el anillo para rebotar hacia el saliente en busca de un corazón y la **gema verde.**

Déjate caer y ve por el camino de la derecha para hallar un árbol ardiendo. Apágalo para salvar al Gobbo 9 de la copa. Reposta el agua y vuelve por el camino. Ve más allá del Gummi de naranja y por el otro camino. Atiza al Dantini y da un salto con pisotón hacia la piedra de la izquierda para salvar al Gobbo 10. Reposta y trepa la pared del fondo. Gírate y salta a la arcada de piedra a por el Gobbo 11. Trepa de





nuevo la pared y chorrea las llamas para poner a salvo a los Gobbos 12, 13 y 14. Da un salto con pisotón a la piedra de la izquierda para pillarte la **gema azul.**

Sigue el camino y avanza por el fango para rescatar a los Gobbos 15 a 17. Sigue adelante y extingue el siguiente fuego a fin de rescatar al Gobbo 18 de la piedra. Zurra al Dantini y vete al círculo de fuego: apágalo para rescatar al Gobbo 19 que hay en medio. Usa un Gobbo mecánico en el plinto y guíalo por los puentes para que se agencie la **gema roja** y el corazón.

De nuevo como Croc, ve a la derecha a rescatar a los Gobbos 20 y 21. Reposta en la laguna y cruza la entrada. Golpea el gong y cruza el puente. Baja en el globo y dale fuerte al Dantini si te apetece. Apaga el fuego y cruza de un salto. Extingue los dos primeros fuegos para rescatar a los Gobbos 26 y 27, momento en el cual te quedarás sin agua. Golpea al Dantini, cruza la entrada y vete al fondo para hallar una pequeña laguna en la que repostar. Vuelve sobre tus pasos por la entrada para apagar los dos fuegos que te dejaste y salvar así a los Gobbos 28 y 29. Cruza de nuevo la entrada.

Reposta de nuevo en la laguna pequeña y tira a la derecha para zurrar al Dantini. Apaga el muro de llamas para rescatar a los Gobbos 30 y 31. Ve bajo el puente y salta para agarrarte a la pasarela de malla. Trepa por ella para rescatar a los Gobbos 32 a 35. Déjate caer en el otro extremo y da un





◄ Parece que Croc tiene problemas con este anillo de fuego. Menos mal que existe un invento llamado 'agua'...

MISIÓN 6: NIVEL SECRETO

Entra en la mina secreta
Encuentra la pieza del puzzle

TRIBU CAVERNÍCOLA MINA SECRETA

Monta en la vagoneta, tirando a la izquierda en la curva a la derecha, y luego a la derecha en la que va a la izquierda. Tras el túnel llegarás a una serie de dos cruces. A menos que quieras reunir todos los cristales tomando las diversas rutas, gira a la izquierda y a la derecha en los cruces para seguir todo recto. Vira a la derecha en la curva a la izquierda. Tras el túnel y las encrucijadas llegarás a otra bifurcación: enfila la ruta a mano derecha (la de la izquierda lleva a un corazón y a la salida del nivel). Hay un hueco justo tras la encrucijada, así que prepárate a saltar. Luego sólo has de girar a la izquierda en una curva a la derecha para llegar al final de la línea.

Bájate y sigue el túnel, saltando los fosos de lava, para dar al final con la pieza de puzzle. Tómala para completar la misión y que te transporten de vuelta al pueblo.



MISIÓN 7: JEFE 1

¡No dejes que te atrape!
Aprende a pisotear la mala hierba

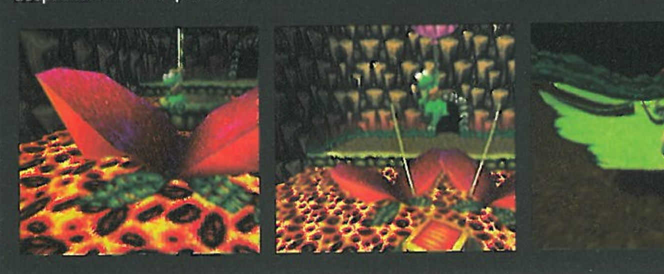
PLANTA CARNÍVORA VON-TRAPPE

Pisotea la caja de la derecha y tira a la izquierda. Calcula tu salto hacia la cuerda cuando se abra la planta carnívora y pásala balanceándote hacia la plataforma de la lava. Gira a la derecha y salta a la plataforma del fondo (no te molestes en intentar saltar al puente: es imposible). Gira a la izquierda y usa otra cuerda para pasar con tiento la segunda planta y llegar al otro extremo. Patea la caja de cristales y cruza la entrada.

Golpea/evita a los esqueletos a cada lado y sigue el túnel, zurrando a más esqueletos. En la siguiente sala, casca al esqueleto y pisa con fuerza la caja de la derecha. Sigue el próximo túnel, acariciando al esqueleto, hasta una sala grande. Apalea a un nuevo esqueleto, patea la caja de la derecha y cruza la siguiente puerta (la de la derecha) para salir de nuevo al exterior.

Cárgate la caja y cruza el puente. Baja flotando en el globo, tirándote a por la caja, y columpiate en cualquiera de las cuerdas para ir al otro lado. Cruza la entrada a otra cueva. Golpea/evita a los esqueletos y recorre el túnel, cargándote a otro. Tres esqueletos más custodian una caja de cristales en la siguiente sala. Cuando ya sea tuya, ve por la siguiente puerta (la de la izquierda). Atiza a más esqueletos mientras avanzas por el túnel, y a otros varios en la sala para hacerte con las dos cajas de cristales. Sal por la puerta (la de la izquierda).

De nuevo fuera, calcula bien cuándo saltar al globo cuando se abran las plantas, de forma que flotes sobre ellas sin peligro. Pisotea la caja y cruza la entrada para llegar al fin al jefe. Toma un pedrusco blanco junto al jefe, eludiendo sus tentáculos (es más fácil pillar el pedrusco por el lado). Llévala a lo alto de cualquiera de las cuestas (con cuidado de esquivar el tentáculo perforador) y ponte en la marca oscura. Calcula cuándo lanzar el pedrolo para que baje, evite los tentáculos y caiga sobre la boca abierta del jefe. Es un poco una cuestión de suerte, así que ve probando. Al final el jefe escupirá un Gobbo: rescátalo. Deja ir otro pedrusco contra la boca del jefe y rescata al Gobbo. Haz rodar una tercera roca contra su boca para completar la misión. Tras una secuencia de vídeo, te enfrentarás de forma automática al despachurrador del pueblo...



salto con pisotón hacia la pasarela para pillarte la **gema rosa**, el corazón y la llave. Gírate y tírate para entrar en el teletransporte de *bonus*.

Salta el hueco del puente y atiza al Dantini, Balancéate sobre la lava con la cuerda y golpea al siguiente Dantini. Luego hazte con el Gobbo dorado.

De regreso en el nivel principal, vuelve por la pasarela de malla y escala la pared de la izquierda para hallar al Gobbo 36. Cruza el puente, dale para el pelo al Dantini y apaga el árbol para salvar al Gobbo 37. Baja flotando con el globo y golpea al Dantini. Abre la jaula, pisotea la caja y salta luego mediante las plataformas (estables) para rescatar a los Gobbos 38 a 41. Vuelve por las plataformas y muro arriba, tírate del puente y vuelve por la pasarela de malla.

Rescata al Gobbo 42 de la piedra y luego a los 43 a 46 que tiene detrás. Pisotea la caja y cruza las plataformas (estables) de encima de la lava para pasar por la entrada. Salva a los Gobbos 47 y 48 de las piedras y reposta en la laguna de la izquierda. Avanza por el camino para hallar al Gobbo 49. Apaga las llamas para salvar al Gobbo 50 y vuelve al principio. Sal por la entrada para retornar al pueblo.

MISIÓN 8: JEFE 1

Procura que no te triture
Y sofócale con un cubo de agua

EL DESPACHURRADOR DEL PUEBLO

Para llegar enseguida al jefe sólo hay que dar un salto con pisotón hacia el puente y tirar luego a la izquierda para cruzar la entrada. Sin embargo, quizá prefieras recoger antes todos los cristales... Patea la primera caja y salta con cuidado más allá de las plantas de la lava para hallar dos cajas más. Trepa por el medio de la pared y cruza la entrada. En la cueva, golpea al esqueleto y pisotea dos nuevas cajas. Salta mediante las plataformas pequeñas que hay en los fosos de lava de los túneles y dales su merecido a más esqueletos. Salta otro foso, cárgate la caja y salta más plataformas pequeñas. Zurra a un esqueleto, revienta dos cajas y sal.

Cruza el puente y vete a la izquierda. Pisotea las dos cajas y cruza la entrada pare vértelas con el jefe. Esquivando al Despachurrador y su aliento de fuego, toma el cubo y dirígete a la laguna. Tira dentro de ella el cubo para llenarlo y tómalo de nuevo. Acércate ahora al Despachurrador por el lado y, cuando exhale fuego, tírale el cubo de agua a la boca desde cerca para quitarle un punto de energía. Repite este proceso dos veces más para matarlo.



▲Ponte a su lado cuando eche fuego por la boca y vacíale el cubo de agua en la faringe.



Cuando necesites dejar de deslizarte por el hielo, da un pisotón y Croc se quedará quieto.



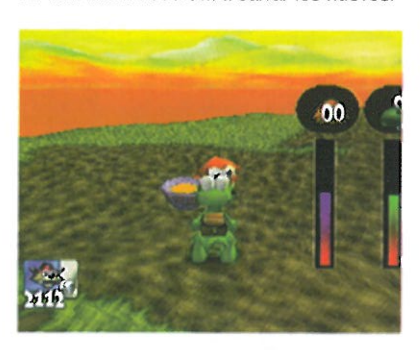
Aunque las hemos numerado, puedes completar las cinco misiones principales en cualquier orden. Así, si tienes problemas con alguna, haz las otras y vuelve a ella más tarde.

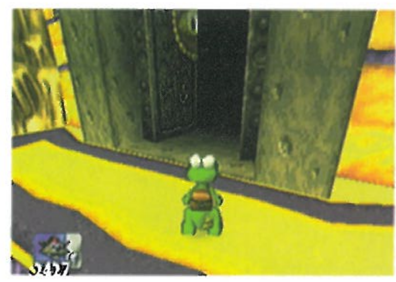
ÁREA 4: POBLADO INCA

Avanza por el camino y tuerce a la derecha para hablar con el Gobbo del tazón de Ginger Soda. En el concurso de eructos que viene a continuación sólo has de pulsar rápidamente el botón X para que tu medidor de regüeldos suba más que el suyo. Si lo logras, te dará 100 cristales.

Ahora ve a la izquierda y cruza la puerta para iniciar la misión 1. Tras rescatar a todos esos bebés, ve a la puerta de enfrente para emprender la misión 2 (el otro único nivel estándar). Al completarlo verás una secuencia de vídeo que te conduce directo a la misión 3, el primer jefe. Las misiones 4 a 6 vendrán luego de forma automática.

Una vez que hayas derrotado al Barón Dante y contemplado la secuencia final, te harán volver al pueblo. Sube por la cuesta de la pirámide y tírate por la izquierda al primer saliente. Ve por él para cruzar la puerta secreta que lleva a la misión 7. Después de eso, con las cuatro piezas del puzzle en tu inventario, es momento de visitar a Swap Meet Pete, quien te enviará en una misión secreta a salvar los huevos.





MISIÓN 1

¡SALVA A 30 BEBÉS GOBBO!

EQUIPO:
1x Gobbo mecánico

En este nivel debes hallar a 30 bebés y ponerlos en uno de los parques. No obstante, sólo puedes llevar un bebé cada vez, así que tendrás que ir de aquí para allá.

Ve al rincón del fondo a la derecha y golpea a los dos Dantinis para rescatar al bebé 1. Ponlo en el parque y vete a la fuente. Abre la urna de un golpe para tomar al bebé 2 y llévalo al corralito. Ve recto por la fuente y por la torre del fondo a la derecha para encontrar una llave. Atiza a los Dantinis que hay allí para hacerte con los bebés 3 y 4, llevándolos uno a uno al parque.





▲ Los guardas Dantini se están dedicando a jugar a 'pichi' con un bebé Gobbo, así que ¡páralas los pies!

◄ Es fácil olvidarse de este bebé del puente, pero puedes alcanzarlo saltando desde el tejado que hay cerca.

▼ Sube por la escalera para encontrar otra llave con la que liberar a un bebé enjaulado.



Desde el parque, ve recto por la fuente para hallar a un Dantini que corre a izquierda y derecha con el bebé 5 en brazos. Tras rescatarlo, vete a la parte de más a la izquierda de la fuente para hallar al bebé 6 enjaulado: usa la llave para liberarlo. Desde el parque, ve todo recto por la fuente hacia los cristales. Cruza la puerta de la izquierda y rompe las urnas de la tienda para encontrar a los bebés 7 y 8: llévalos por turnos al parque.

Ve recto más allá de la fuente y la entrada y luego escaleras arriba. Golpea al Dantini que dispara rayos y pasa bajo las arcadas. Salta a los tejados de la izquierda para dar con otra llave. Salta de nuevo al tejado anterior y al puente para encontrar al bebé 9: puedes llevarlo a un segundo parque infantil. En medio de la siguiente área descubierta: el patio de recreo. En el rincón de la izquierda hallarás a los bebés 10 y 11 en los columpios: golpea a los Dantinis para rescatarlos. Sube por la cuesta de hierba y zurra al Dantini que hay junto al bebé 12, enjaulado: antes de meterlo en el parque, salta a lo alto de las escaleras a por la **gema roja**.

De nuevo en el suelo, ve entre las paredes gris y marrón para encontrar un tiovivo con los bebés 13 a 16: evita darles mientras corres al centro a golpear al Dantini. Tras poner en el corralito al último, ve a la derecha más allá del pilar y golpea al Dantini. Sube las escaleras y ve bajo la arcada para cascar al Dantini del bebé 17: en vez de volver al parque de antes, ve al área descubierta y a la derecha para dar con otro corralito. Gira a la izquierda y hallarás la **gema amarilla** en medio del lecho de flores. Justo después hay una torre con un corazón en el tejado.

Desde allí, salta a la pasarela de madera que cae cerca y golpea al Dantini. En dirección a la derecha por las pasarelas te encontrarás más Dantinis, cristales y a los bebés 18 a 21. Tras ponerlos todos a buen recaudo, ve a la izquierda desde el parque, bajo el puente, para apalear a un Dantini con el bebé 22: llévalo escaleras abajo al siguiente parque, en el mercado.

En el tejado que hay justo a la derecha de dicho corralito, darás con el bebé 23: da un salto con pisotón para llegar a él. Luego cruza la entrada cercana. Usa un Gobbo mecánico en el plinto y guíalo por

la pasarela a por cristales, un corazón y la **gema rosa**: debes tomar las curvas cerradas para llegar allí. De nuevo como Croc, sube por la escalera para encontrar otra llave y un corazón.

Sal de la sala y tira a la izquierda para ver a un Dantini con el bebé 24. Rompe las urnas junto a los puestos para hallar a los bebés 25 y 26. Ve a la izquierda para encontrar a unos Dantinis jugando al pillapilla con el bebé 27. Tras devolverlo al parque, vuelve por este camino y escaleras abajo. Golpea al Dantini de los rayos y luego a uno que sostiene al bebé 28. Devuélvelo al corralito y vuelve luego aquí.

Tira a la izquierda para hallar a unos Dantinis persiguiendo al bebé 29. En la parte trasera de la estatua hallarás también la **gema verde**. Tras dejar al bebé a salvo, vuelve por las escaleras y tira a la derecha por la entrada, golpeando al Dantini de los rayos. Sube por las escaleras de la derecha para hallar la **gema azul**. Entra en el teletransporte de bonificación de debajo: ve todo recto a por una llave, vuélvete y tira a la derecha para encontrar al Gobbo dorado enjaulado; qué fácil, ¿no?

De nuevo como Croc, recoge al bebé 30 y sigue el camino de cristales hacia el principio, donde puedes dejar al bebé en el parque. Sal por la puerta (junto al poste indicador) para regresar al pueblo.

MISIÓN 2
REMONTANDO LA CATARATA
EQUIPO:
1x Gummi de naranja, 1x Gobbo mecánico

Salta las plataformas inestables y pon un Gummi de naranja en el anillo. Rebota hasta el saliente a por la **gema amarilla**. Tírate de nuevo junto al Gummi y vete a la izquierda de la laguna para hallar una caja de cristales. Sube a saltos por las plataformas de la laguna y da un salto con pisotón hacia el saliente. Sube por él, cargándote a un Dantini armado con una cerbatana.

Trepa por la hiedra hacia el siguiente saliente y ve por la derecha para pisotear una caja de cristales. Salta las plataformas de la catarata y sigue el rastro de cristales hacia otro Dantini con dardos. Trepa por la hiedra hacia el siguiente saliente. Ve a la izquierda y cruza al puente largo. En la laguna, nada hacia el Dantini de los dardos, atízale y cárgate la caja. Nada hacia la entrada y crúzala.

Golpea el gong y pisa la caja de cristales. Salta a la plataforma del agua y balancéate con la cola de la serpiente para llegar a la **gema verde**. Suéltate y nada a la derecha. Zigzaguea para esquivar los tiros de la rana y salta a donde está ella para darle un buen toque. Haz lo mismo con la rana que hay a la vuelta de la esquina. Nada hacia el siguiente saliente y dale un sopapo al de los dardos antes de pisotear la caja. Salta por medio de las plataformas inestables al saliente de la derecha y sigue el camino de cristales. Salta mediante más plataformas inestables y golpea al lanzador de dardos.

Salta a la balsa del río para bajar con ella por el túnel. Nada al saliente y sal de un salto para golpear al de los dardos. Ve a la derecha para hallar una caja: debes dar un pisotón y saltar desde ella a la plataforma de arriba. Salta hacia el corazón y luego a por la **gema roja**. Tírate y cruza la entrada.

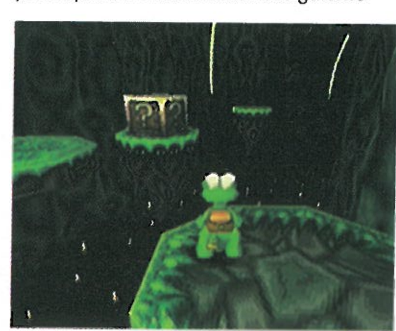
De nuevo fuera, dirígete a la derecha y salta mediante la caja y la plataformas inestables al otro lado de la cascada. Salta hacia el siguiente saliente y síguelo hasta la roca grande. Desde ella, da un salto con pisotón y sube por las ramas hacia el saliente elevado. Atiza al de los dardos, salta al lado izquierdo del agua que baja con fuerza y ve saltando en diagonal hacia la izquierda para llegar al otro lado. Cruza la entrada.

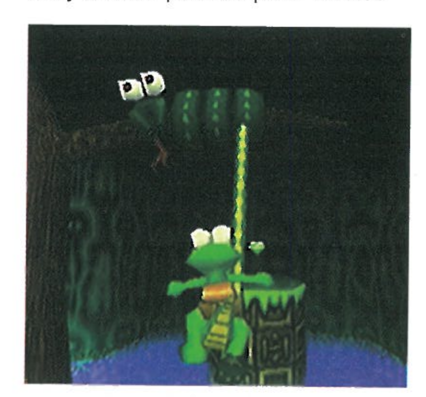
Haz sonar el gong y colúmpiate con la cola de serpiente sobre el foso de pinchos. Salta por medio de la plataforma inestable a la caja. Patéala y utiliza las dos siguientes colas de serpiente y una caja inestable para ir al otro lado. Zurra al lanzador de dardos y cruza la entrada.

De nuevo en el exterior, atiza al de los dardos y cárgate la caja. Ve por el puente, dándoles caña a dos lanzadores de dardos. Revienta las dos cajas de cristales y salta mediante la roca al siguiente saliente para llegar a otra. Coloca un Gobbo mecánico en el plinto y guíalo por el puente a por cristales, un corazón y la **gema azul**.

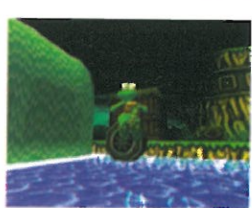
De nuevo como Croc, salta mediante la plataforma inestable y casca al trío de Dantinis con dardos. Salta a la copa del árbol a por la **gema rosa**. Déjate caer y entra en el teletransporte de *bonus*. Balancéate con las colas de serpiente para alcanzar el Gobbo dorado.

De vuelta en el nivel principal, cruza la entrada. Golpea/evita al de los dardos y trepa por la hiedra de la izquierda. Golpea/evita al de los dardos y nada para apalear a otro. Salta al siguiente saliente, tira a la derecha para atizar a un lanzador de dardos y cárgate la caja de cristales. Vuelve a la izquierda y sube por la enredadera. Tira a la derecha para acabar con otro Dantini con dardos y llegar a una caja de cristales. Cruza el agua que baja rápida como antes para alcanzar la máquina. Salta encima de ella y al botón para completar el nivel.

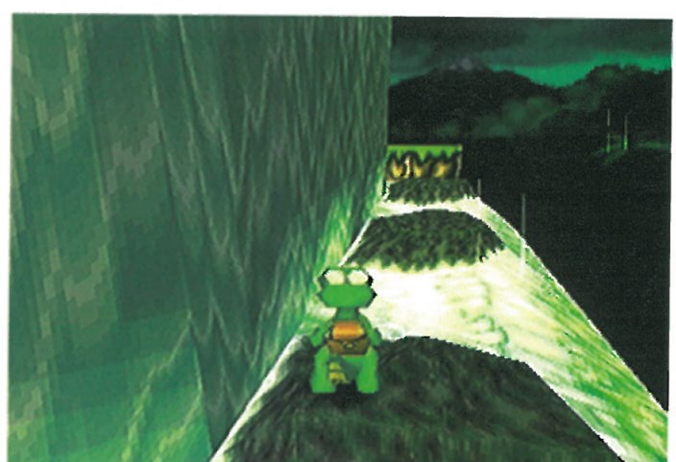








▲ Más y más alto sube Croc, cruzando una y otra vez esta cascada. [¿Qué pasa? ¡Todos llevamos un poeta dentro!].



MISIÓN 3: JEFE 1

El barón Dante está en la cima del mundo
El 'Barón Rojo' Croc intentará hacerle bajar

EL PICO DE DANTE

Nuestro lagarto de altos vuelos se mete en un avión para abatir al gigantesco Dante en plan *King Kong*. Pulsa X para disparar los globos bomba. Cuando te acerques a Dante, éste te lanzará bolas de fuego, así que estáte listo para esquivarlas. Para quitarle un punto de energía, dispárale a la hebilla del cinturón. Deja atrás la montaña, listo para efectuar la siguiente pasada. Sólo puedes dispararle una vez por pasada, pero un par de aciertos más acabarán con Dante. Luego serás transportado a la misión 4.





MISSIÓN 4

EL PUENTE DE LA MAZMORRA

Esto es una serie de cinco salas con puzzle. Dirígete por la derecha al botón azul del fondo y salta seis veces sobre él para elevar el pilar. Salta seis veces sobre el siguiente botón, etc., y así todo el rato para elevar todos los pilares; si quieres realizar unos saltos más cortos y rápidos, dale toques al botón X. Ahora vuelve enseguida al otro extremo y da un salto con pisotón hacia el primer pilar. Sube a saltos por los pilares que se van hundiendo para dar un salto con pisotón en lo alto y conseguir así una llave. Déjate caer, salta seis veces sobre el botón más cercano y luego en los otros uno a uno (es decir, en sentido inverso a la primera vez). Salta por los pilares que se hunden, como antes, para llegar arriba del todo y rescatar a un Gobbo enjaulado. Avanza por la puerta abierta para acometer el segundo puzzle.





▲ Guía la plataforma dirigible hasta que puedas saltar a esos cinco botones azules antes de que desaparezcan.

La caja bomba seguirá las flechas cuando la empujes, pero éstas no miran en el sentido adecuado para llevarla hasta el Gobbo del recipiente de cristal. Ve, pues, a la flecha de detrás de la caja y patéala para que apunte a la siguiente de la izquierda. Ve ahora a esa flecha y písala tres veces para que apunte a la siguiente. Patea las flechas restantes de forma que cada una señale la siguiente, acabando en el recipiente de cristal. La caja bomba te seguirá: salte de en medio y volará la abertura del recipiente. Sal por la puerta abierta.

El tercer puzzle presenta una espeluznante caja que se mueve sola. Debes perseguirla para intentar saltar encima de ella. Cuando se pare en un rincón, acércate desde el medio para que empiece a moverse, gira de inmediato 180° y dirígete al rincón de enfrente de donde estaba para intentar saltar sobre ella. No te preocupes si fallas la primera vez: la caja seguirá moviéndose en círculo, así que puedes calcular el momento propicio para saltar sobre ella cuando vuelva. Tras caerle encima, patéala para obtener la llave y vete a la cerradura de la pared para hacer bajar al Gobbo. Rescátalo y dirígete por la puerta al cuarto puzzle.

Acércate al recipiente de cristal e intenta atrapar uno de los barriles bomba que caen: usa las sombras como guía. Cuando tengas uno, arrójalo contra el recipiente de cristal: con tres impactos liberarás al Gobbo. Sal por la puerta para llegar al último puzzle.

Éste es bastante complicado. Salta a la plataforma gobernable y llévala al pilar del botón azul. Salta sobre dicho pilar, vuelve enseguida con otro salto a la plataforma dirigible y llévala al siguiente botón azul del pilar del fondo. Debes saltar a él antes de que desaparezca, o de lo contrario tendrás que empezar de nuevo con el primer botón. Así, has de accionar seis botones seguidos para elevar un pilar junto al saliente del fondo a la derecha. Una vez que hayas pulsado el sexto botón, el pilar se quedará alzado. Dirige la plataforma para saltar sobre él y brinca luego hacia el saliente a rescatar al Gobbo. Sal por la puerta para ir a la misión 5.





MISIÓN 5: JEFE 2

Vence al delgaducho jefe verde
¡Anda y que se pire por el desagüe!

LA TORRE DE GOO MAN CHU

El nivel de la sustancia viscosa crece rápido, así que corre enseguida a la derecha por el saliente verde, teniendo cuidado con el saliente corredizo de color gris (hace un ruido antes de moverse), para llegar a la balsa de madera. Cuando suba, salta por la derecha al siguiente saliente verde en cuanto lo veas: si tardas demasiado, ¡te hundirás en esa especie de moco! Repite el proceso con la siguiente balsa y ve escaleras arriba, andándote con ojo con el saliente corredizo, hacia otra balsa. Cuando suba, salta a la derecha y sube por más escaleras, pasa otro saliente corredizo de color gris y llega por fin a la puerta de salida.

Golpea a los monstruos de cieno verde que aparecen y patea las cajas de cristales. Recorre el pasillo y recoge los cristales que rodean el rayo verde. Ve a la derecha, haz sonar el gong y revienta las caja. Vuelve más allá del rayo verde, atizando a más babosillos. Pisotea dos cajas más y cruza la entrada para regresar al foso de mocos (¡puaj!).

Ve enseguida por la derecha subiendo las escaleras (y el saliente corredizo). Ten cuidado con más salientes corredizos antes y después del segundo tramo de escaleras. Hay un saliente inestable que conduce a la balsa, pero el resto es fácil. Salta por la derecha hacia más escaleras (no son deslizantes), que llevan a otra balsa. Salta a la derecha y escaleras arriba hacia la salida.

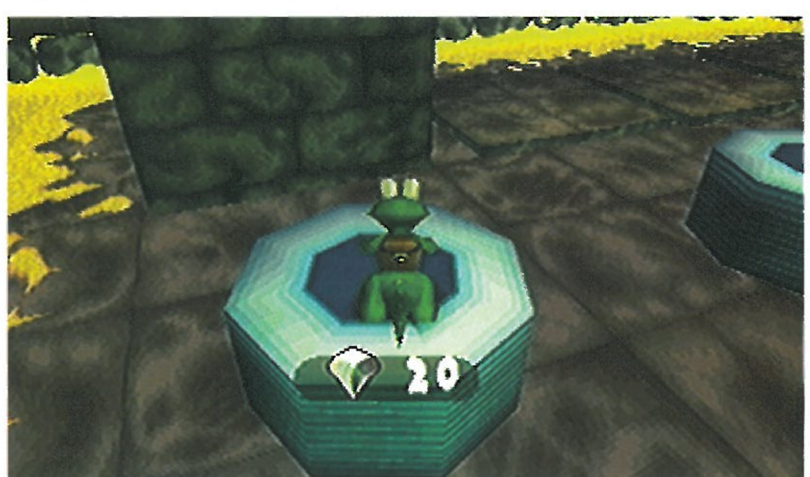
Agrede a los babosos y avanza a por una caja de cristales. Gírate y ve en dirección izquierda por el túnel que lleva a otro rayo verde. Asegúrate de que te alejas de él hacia la derecha para golpear el gong, luego vuélvete y encamínate a la puerta de salida.

¡Sí, otro foso de mocos! Corre a la derecha por el saliente inestable, y sube luego por las escaleras endebles hacia la balsa. Esta vez debes saltar a la izquierda cuando suba. Un saliente inestable conduce a una balsa: salta a la derecha desde ahí y sube por las frágiles escaleras. Sigue a la derecha pasados dos salientes más hacia otra balsa. Salta a la derecha subiendo por unas escaleras normales en dirección a la salida.

Zurrando a los babosos, vete a la derecha a por dos cajas más. Avanza por el túnel de enfrente. Gira a la izquierda y ve todo recto para pisotear la caja y darle al gong. Vuelve y dirígete a la izquierda para dar con la puerta de salida.

Otro foso de blandi-blub, sólo que éste es corto. Ve saltando por la derecha escaleras arriba, saltando también un par de deslizantes para alcanzar la salida. Machaca a los babosos y cárgate las cajas, avanzando por el túnel a por más. Pasada la entrada encontrarás por fin al jefe. Después de tanto rollo, es fácil de derrotar. Sólo has de correr al fondo y golpear el tapón para que se escurra por él. Luego viene seguida la misión 6.



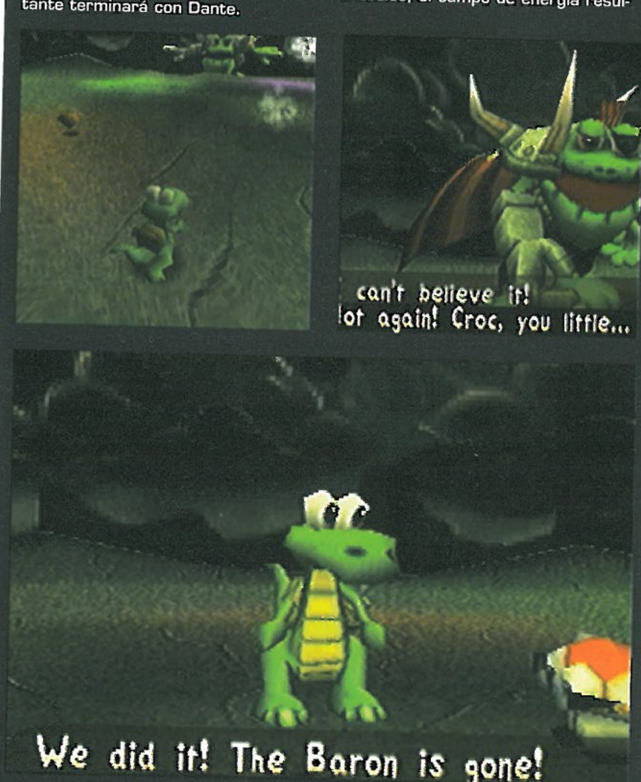


MISIÓN 6: JEFE 3

La hora de último asalto
Así derrotarás al Barón

LA LUCHA FINAL CON DANTE

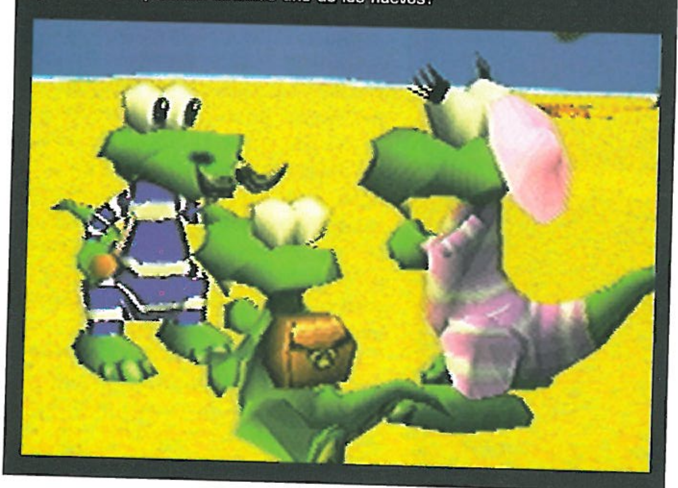
Es el enfrentamiento decisivo con el Barón Dante, pero no es demasiado difícil. Sólo tienes que zurrar a los Dantinis antes de que puedan pillar al Inventor para que pueda trabajar con los cristales de color. No dejes de correr para esquivar las bolas de fuego de Dante. Cuando el Inventor ponga uno de los cristales, Dante se enfurecerá y te lanzará un huracán: ve corriendo hacia él, moviéndote a izquierda y derecha para sortear las bolas de fuego. Una vez que el Inventor haya colocado los cinco cristales, el campo de energía resultante terminará con Dante.



GAME OVER 1

Por fin Croc se reúne con su familia
Pero alguien les agua la fiesta...

Una vez que te hayas deshecho del Barón Dante, el fin del juego mostrará a Croc volviendo a casa en el avión para reunirse con sus extraños padres y su hermanito. La nave de los Gobbos parte y felicitan a Croc por su valentía. Al final aparece Swap Meet Pete, pero avisa de que Dante puede volver. ¿Y quién es ese que está birlando uno de los huevos?



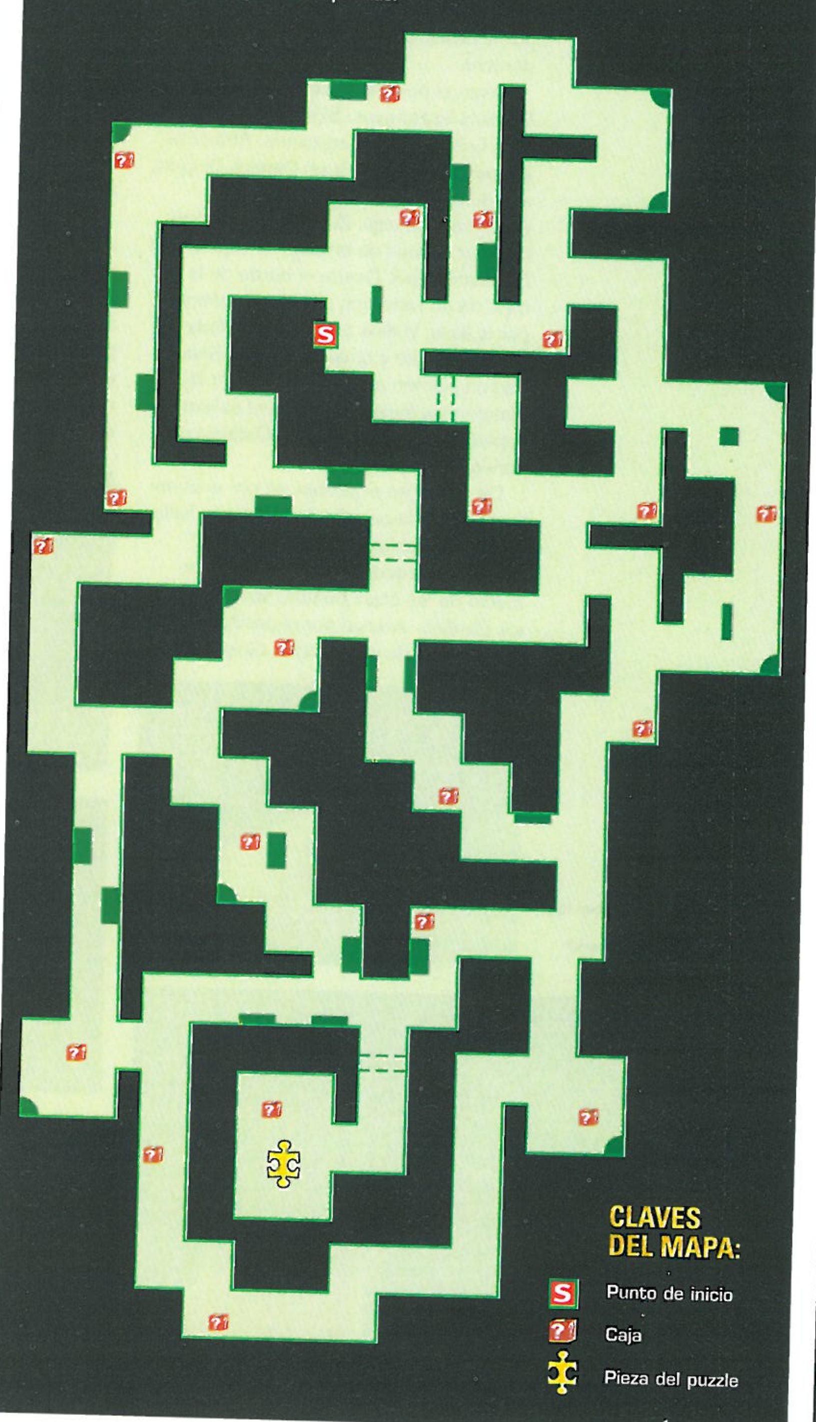
MISIÓN 7: NIVEL SECRETO

No te pierdas en el laberinto
Usa este mapa para encontrar la pieza de puzzle

TRIBU INCA LABERINTO SECRETO

Tras la secuencia final y los créditos, volverás al poblado inca. Sube por la cuesta de la pirámide y déjate caer por la izquierda al primer saliente. Ve por él para cruzar la puerta hacia la misión secreta. Es un nivel de laberinto (¡argh!), pero nuestro práctico mapa evitará que te pierdas.

La ruta más rápida hacia la pieza del puzzle es ésta: ve a la derecha cruzando la arcada, hasta una caja. Ve por la derecha en el cruce y luego por el primer desvío a la izquierda. Girando a la derecha, ve recto más allá del giro a la izquierda hasta la caja y, tras doblar la esquina, ve todo recto más allá del primer giro a la derecha hasta la pared. Gira a la derecha para dirigirte a la estatua y la caja. Ve a la izquierda por la arcada para hallar una caja y la pieza del puzzle. Píllatela y vuelve al poblado.



META SECRETA

No pares hasta conseguir un éxito del 100%
Encuentra y recoge los tres huevos de cocodrilo

¡SALVA LOS HUEVOS!

Sólo se te encomienda esta tarea secreta una vez que has reunido las cuatro piezas del puzzle de los niveles secretos y has visitado a Swap Meet Pete. El Barón Dante ha robado tres huevos de cocodrilo en versiones alternativas del pueblo de Sailor, el pueblo de los cosacos y el pueblo cavernícola. Los huevos están en jaulas, así que deberás encontrar cinco gemas de *bonus* ocultas en cada pueblo para poder abrirlas.

SAILOR VILLAGE SECRETO

ENCUENTRA LAS CINCO GEMAS

Aquí no hay Gobbos amigos, sino sólo repulsivos Dantinis. Atiza al primero y ve por el pasillo para cruzar la puerta de la derecha.

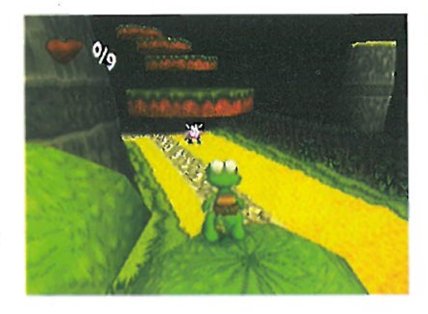
Cruza el puente, atizando a todos los Dantinis lanzarrayos. Sigue por el camino para hallar una caja enjaulada. Atraviesa el puente para darle a un Dantini. Dirígete a la derecha para cargarte a otro y encontrar una caja. Zurra al Dantini que hay cerca antes de empujar la caja al final del camino gris. Desde el borde de la caja, da un salto con pisotón al saliente a por la llave. Vuelve a la caja enjaulada y patéala. Gírate y cruza el puente. Salta con un pisotón al árbol y luego por las plataformas inestables hacia el saliente superior. Golpea/evita a los Dantinis para conseguir la **gema roja**.

De nuevo en el pueblo, ve por el puente y pasada la cabaña de Pete para hallar el huevo enjaulado. Cruza la primera puerta a la izquierda. Salta la lava por medio de las cajas bomba, aporreando a los Dantinis. Avanza por el pasillo y pégale al Dantini de la izquierda. Golpea al que se balancea y usa su cuerda. Atiza al Dantini y salta a la vagoneta. Ve en ella para hacerte con la **gema verde**.

Ve más allá del huevo enjaulado y cruza la puerta de la izquierda. Golpea a los Dantinis mientras sigues la pasarela rota hacia una caja. Da desde ella un salto con pisotón hacia una plataforma inestable y la pasarela superior (si no llegas, sal y entra de nuevo en el nivel). Ve a patear la caja y luego vuelve a saltar por las dos plataformas inestables hacia la **gema rosa**.

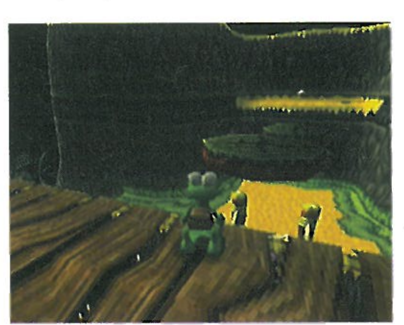
Cruza el puente y la puerta de la izquierda. Baja flotando en el globo, tirándote a la caja. Patéala y salta hacia delante para darle a un Dantini. Salta por las plataformas hacia el extremo del fondo y dales caña a dos Dantinis más. Salta por medio de la plataforma inestable al saliente en busca de la **gema azul** (si no llegas a él, aparecerá otra plataforma).

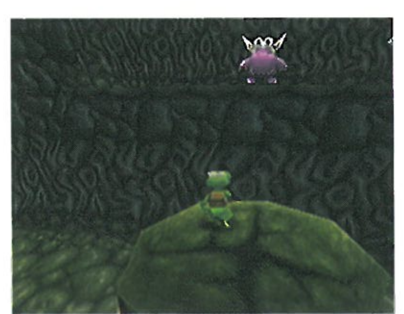
Acércate a la entrada de enfrente. Aquí sólo has de saltar por medio de las cajas inestables (tardan un rato en caer, así que no te precipites) y los pilares, golpeando a los Dantinis, para llegar a un globo. Baja flotando en él para alcanzar la **gema amarilla**. De nuevo en el pueblo, vuelve adonde el primer huevo liberado de la jaula para hacerte con él.

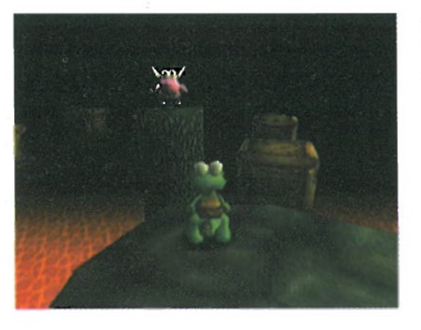


► **¡Arriba, arriba! Salta por las plataformas que se derrumban para encontrar la gema roja.**







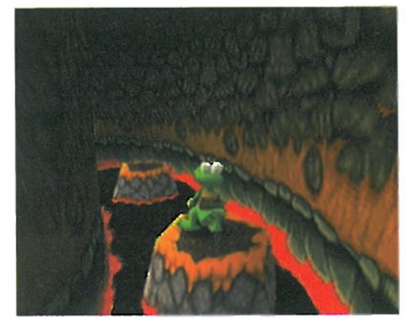


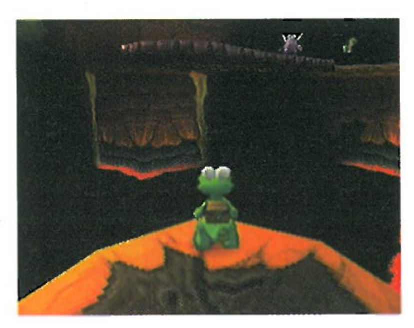


PUEBLO COSACO SECRETO

ENCUENTRA LAS CINCO GEMAS

Ve por la derecha más allá de la cabaña de Pete para cruzar la entrada abierta. Salta los fosos de lava por medio de las plataformas pequeñas. Calcula cuándo saltar para pasar la bolas de fuego y salta luego más fosos de lava. Brinca a la derecha mediante las cajas inestables y las plataformas estándar. Pasado el túnel hallarás la **gema rosa**.





De nuevo en el pueblo, deja atrás la cabaña de Pete en dirección a la estación, cargándote algunos Dantinis. Cruza la entrada de la derecha. Sube saltando por los dos pilares y gira a la derecha para ver una pasarela. Da un salto con pisotón hacia ella y ve más allá del Dantini en pos de una llave. Salta de vuelta a la pasarela y otra vez al pilar. Salta con pisotón a la pasarela de la izquierda y deja atrás a un Dantini en dirección a la caja. Patéala y vuelve por la pasarela. Salta a la izquierda por medio de la plataforma inestable y pasa al Dantini para conseguir el acceso a la **gema azul**.

Sigue la vía del tren hasta el interior de la entrada. Salta más allá del Dantini para ver la gema enjaulada. Ve más allá de los tres Dantinis de la siguiente capa de hielo. Pasado el pilar, salta mediante la plataforma





y sacude al Dantini. Pisotea la caja, salta de vuelta a la plataforma y por la derecha a las inestables de hielo. Patea la caja de arriba del todo, vuélvete y baja saltando de nuevo por las plataformas de hielo a la sólida. Salta a la derecha y vuelve más allá de los tres Dantinis. Sube saltando por las nuevas plataformas de hielo para llegar a la llave. Regresa para lograr el acceso a la **gema verde**.

Dirígete hacia la cabaña de Pete y a la derecha para bajar por la pendiente. Ve pasado el huevo enjaulado y salta al otro lado. En lo alto de la cuesta, golpea al Dantini y ve hacia la izquierda entre las rocas. Cruza la primera entrada a la derecha. Haz rodar la bola de nieve hacia abajo, más allá del Dantini y la gema enjaulada. Continúa bajando pasado un Dantini y sigue el camino hasta pasar dos más. Sigue montecillo arriba y pasa a otro Dantini para encontrar la llave. Baja de nuevo hacia la jaula para conseguir el acceso a la **gema roja**.

Ve a la derecha más allá del Dantini para cruzar la siguiente entrada. Verás la gema enjaulada a la derecha. Ve a la izquierda y salta por la serie de cajas inestables (no hace falta correr) hacia el saliente de la llave. Vuelve por medio de las cajas para posibilitar el acceso a la **gema amarilla**. Ahora baja por la pendiente para recoger el segundo huevo.

PUEBLO CAVERNÍCOLA SECRETO

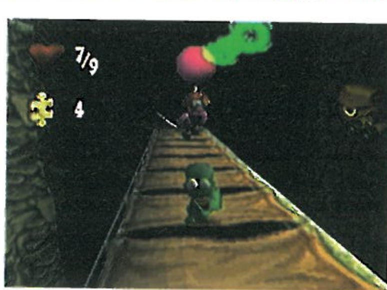
ENCUENTRA LAS CINCO GEMAS

Sube por el camino inclinado para hallar el huevo enjaulado. Cruza la entrada de la izquierda. Golpea al Dantini y salta el foso de lava para sacudir a dos más. Salta a la pasarela y atiza al primero de los verdes que se balancea. Da un salto con pisotón hacia la pasarela más alta, zurrando a otro colgado. Ve a la izquierda y suéltale un mamporro al colgado para pillarte la llave. Vete al otro extremo de la pasarela y baja de un salto al pilar. Atiza al colgado y usa su cuerda para llegar al Dantini. Zúrrale y enfila el túnel, más allá de nuevos Dantinis y fosos de lava, para conseguir el acceso a la **gema roja** enjaulada.

De nuevo en el pueblo, cruza la puerta de enfrente. Baja de un salto a la cinta transportadora. Golpea al Dantini flotante de la izquierda y baja saltando a la siguiente cinta para cascar a dos nuevos lanzadores de dardos. Salta a la siguiente cinta, deslomando a un Dantini. Ten cuidado con la trituradora del final: justo cuando suba, ponte debajo y salta por la izquierda a la parte más cercana del saliente. Dirígete a la izquierda a por la **gema verde**.

Ve por las plataformas de la lava, pasado el círculo de piedras, para cruzar la puerta de allí. Atiza al Dantini de la derecha y sigue a la derecha hacia la jaula en llamas.





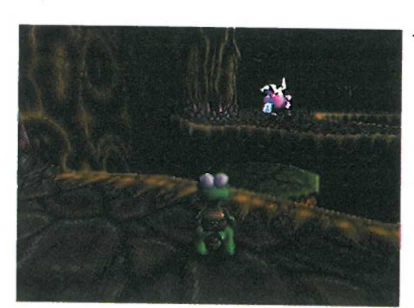


Selecciona el agua de tu inventario y extingue el fuego. Sacude al siguiente Dantini y trepa por la pared de la derecha. Muele a un Dantini, apaga el puente que arde y crúzalo. Apaga el árbol en llamas de la derecha y salta a su copa a por la llave. Baja de regreso a la caja enjaulada y patéala. Pasa de nuevo por el puente y más allá del árbol para apalear a un Dantini. Déjate caer para zurrar a otro y salta luego por las plataformas inestables para hacerte con la **gema rosa**.

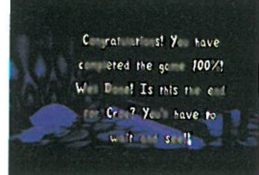
Ve por la derecha pasado el Dantini, y recorre el pasillo oscuro hacia el caldero. Cruza la entrada del fondo a la derecha. Es la hora de volver a montar en vagoneta. Para evitar la vía insegura, gira a la izquierda, derecha, derecha, derecha, izquierda, izquierda, derecha y salta el hueco junto a los puntales de la vía. Gira a la derecha, a la izquierda y salta el hueco. Al final hallarás la **gema amarilla**.

Ve a la izquierda más allá del caldero y recorre el pasillo hacia el círculo de piedras. Déjate caer por el camino inclinado y cruza la entrada de la derecha. Gira a la izquierda y patea la caja de las plataformas. Golpea al Dantini que hay cerca y salta mediante la caja inestable para hacerle pupita a otro. Atiza al que tiene detrás y pisotea la caja de plataformas de la izquierda. Cruza las nuevas plataformas inestables hacia el saliente del fondo, donde dos Dantinis custodian la **gema azul**.

Sube de nuevo por el camino inclinado y pasa por las plataformas de lava para hacerte con el tercer huevo. Entonces aparecerá el mensaje de que has completado el 100% del juego antes de que vuelvan a pasar los créditos (¡bah!, ¿no hay un final especial?).



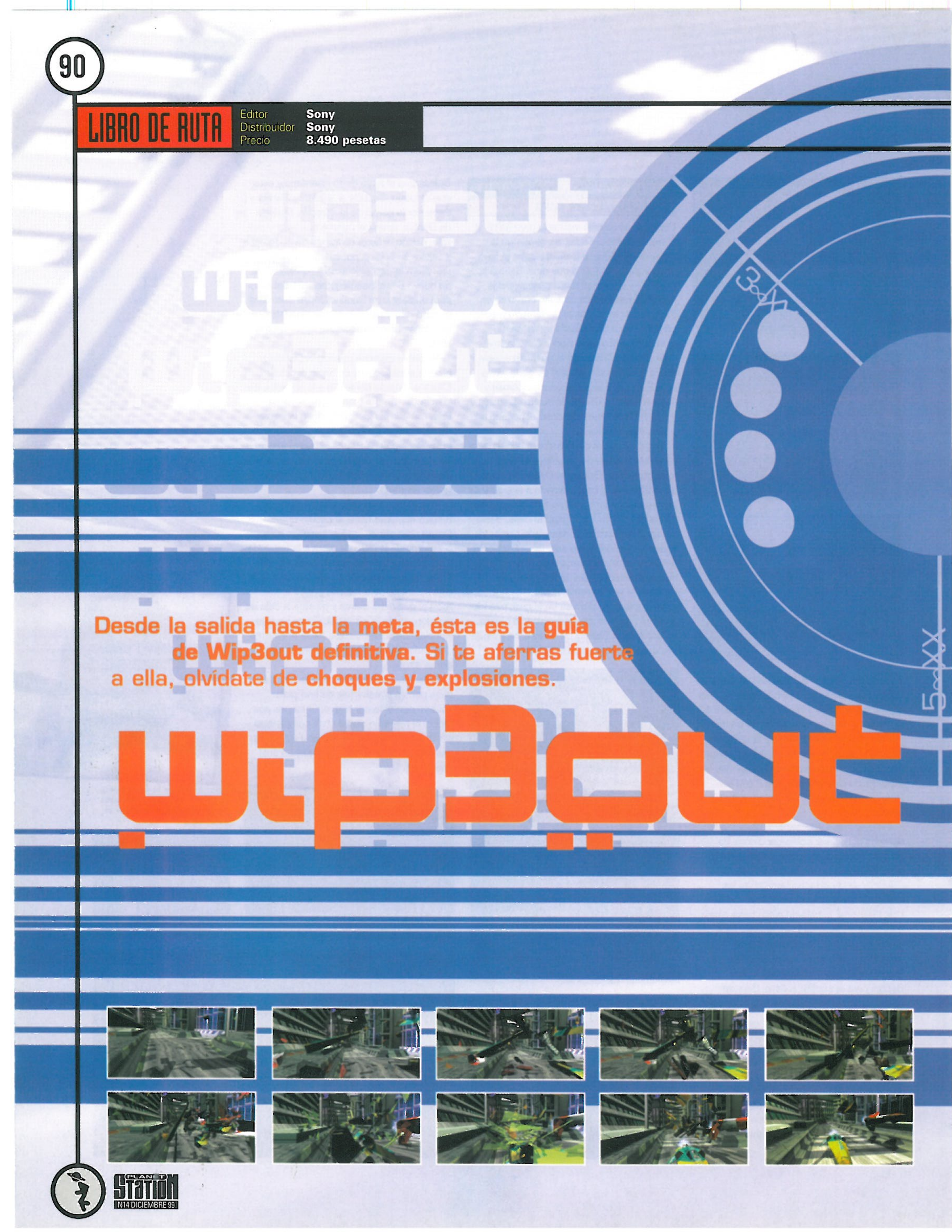
◄ **Salta mediante la plata-forma que se desmorona y deshazte de los Dantinis para coger la gema azul.**





LIBRO DE RUTA

Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Precio **8.490 pesetas**



Desde la salida hasta la **meta**, ésta es la **guía de Wip3out definitiva**. Si te aferras fuerte a ella, olvídate de **choques y explosiones**.

wip3out

EQUIPOS DE COMPETICIÓN

A pesar de que el juego está traducido al castellano, los valores de las naves aparecen en inglés, así que aquí tienes las correspondencias: Impulso = Thrust; Velocidad = Speed; Escudo = Shield; Manejo = Handling

feisar

IMPULSO	5
VELOCIDAD	1
ESCUDO	4
MANEJO	4

ESTE APARATO SIEMPRE HA IDO BIEN PARA LOS PRINCIPIANTES. SU EXCELENTE IMPULSO COMPENSA SU NOTABLE FALTA DE VELOCIDAD. INCLUSO EN LAS PISTAS MÁS RÁPIDAS, LA NAVE FEISAR SE DEFIENDE CON SOLTURA. ENERGÍA DE ESCUDO A PUNTA PALA Y UN CÍRCULO DE GIRO ASOMBROSO HACEN DE ELLA UNA MORTÍFERA NAVE DE PELEA. PEOR PARA TI SI LA PASAS POR ALTO.

goteki45

IMPULSO	3
VELOCIDAD	2
ESCUDO	4
MANEJO	3

APODADO "EL TAXI" POR RAZONES OBVIAS (O NO TAN OBVIAS), A ESTE APARATO NO LO PARARÍAS PARA QUE TE LLEVARA. CON UNA VELOCIDAD BAJA, UN MAL MANEJO Y UN IMPULSO PEOR AÚN, LA GOTEKI45 NO VA A NINGÚN SITIO. ESO SÍ: ES UNA NAVE ÚTIL PARA LUCHAR. USA SU GRAN VOLUMEN Y SU ENERGÍA DE ESCUDO PARA ABRIRTE PASO A LO BESTIA POR ENTRE LAS NAVES ENEMIGAS.

auricom ind.

IMPULSO	3
VELOCIDAD	3
ESCUDO	3
MANEJO	3

EL VEHÍCULO AURICOM IND ES UNA NAVE EQUILIBRADA. AUNQUE NO SOBRESALE EN NINGÚN ATRIBUTO ESPECÍFICO, RESULTA SER UN APARATO COMPENSADO. COMO PASO LÓGICO TRAS LA NAVE FEISAR, LA AURICOM DEBERÍA SER TU SIGUIENTE ELECCIÓN, AUNQUE POR SUS MEDIOCRES ESTADÍSTICAS EN CARRERA ES UN POCO ABURRIDA DE PILOTAR.

pirhana

IMPULSO	2
VELOCIDAD	3
ESCUDO	2
MANEJO	4

LA PIRHANA-A ES LA NAVE DE LOS CAMPEONES. DEBIDO A SU BUEN MANEJO Y SU VELOCIDAD RAZONABLE, CONDUCIRLA ES UN GUSTAZO. POR SU BAJA ENERGÍA DE ESCUDO, UNOS POCOS MISILES BASTAN PARA ACABAR CON ELLA, ASÍ QUE ASEGÚRATE DE ENTRAR EN BOXES EN CADA VUELTA. NO OBSTANTE, AL CONTRARIO QUE EN *WIPEOUT 2097*, AHORA LA PIRHANA-A SÍ PUEDE LLEVAR ARMAS.

qirex

IMPULSO	4
VELOCIDAD	4
ESCUDO	3
MANEJO	2

ESTE "YUNQUE VOLADOR" ES SÓLO PARA EXPERTOS. A PRIMERA VISTA, LO ELEVADO DE SU IMPULSO Y SU VELOCIDAD PUEDE PARECER MUY ATRACTIVO, PERO HACER QUE ESTA MOLE TOME UNA CURVA CUESTA LO SUYO. ESO SÍ, SU GRAN MASA LE PERMITE APARTAR A LOS APARATOS ENEMIGOS CON FACILIDAD, CON LO CUAL ES UN EXCELENTE VEHÍCULO DE COMBATE.

ag-systems

IMPULSO	3
VELOCIDAD	4
ESCUDO	2
MANEJO	3

TRAS PILOTAR EL CONJUNTO INICIAL DE VEHÍCULOS, ESTA NAVE SE MANEJA COMO LA SEDA. SU ELEVADA VELOCIDAD Y SU ARMAZÓN LIGERO SON IDEALES PARA MANIOBRAR EN CHICANES ESTRECHAS Y CURVAS ABRUPTAS. ALEJA A LA AG DE LOS ELEMENTOS INDESEABLES: NO DURARÁ MUCHO ANTE UN ATAQUE CONSTANTE.

assegai

IMPULSO	3
VELOCIDAD	3
ESCUDO	1
MANEJO	5

ÉSTA ES LA MAESTRA DE LOS TRAZADOS. INCLUSO EN LA CLASE PHANTOM, LA ASSEGAI PUEDE TOMAR CURVAS EN EL MÁS REDUCIDO DE LOS ESPACIOS. ZIGZAGUEA Y GIRA LIGERAMENTE PARA ELUDIR EL FUEGO ENEMIGO, O TU COSTOSO APARATO SE CONVERTIRÁ ENSEGUIDA EN UN BONITO AMASIJO DE METAL.

icarus

IMPULSO	1
VELOCIDAD	5
ESCUDO	2
MANEJO	2

AL CONTRARIO QUE EN LA MITOLOGÍA GRIEGA, ESTA NAVE NO SE DERRETIRÁ AL CALOR DEL SOL: LO MÁS PROBABLE ES QUE SE ESTAMPE CONTRA LA PRIMERA CURVA QUE INTENTES ACOMETER. POSEER LA MAYOR VELOCIDAD MÁXIMA PUEDE PARECER SEDUCTOR EN LAS PRIMERAS PISTAS, PERO CUANDO INTENTES CORRER EN EL TEMIBLE CIRCUITO TERMINAL CON ESTE MOTOR DESBOCADO, LO

MANIOBRAS F7200

SUBE EL MORRO
Cuando salgas del final de una rampa, alza el morro de tu nave. Con esto permanecerás más tiempo en el aire y obtendrás un aterrizaje más suave.



LÍNEA RECTA
La mejor forma de superar las chicanes suele ser en línea recta. Usa los frenos aerodinámicos para ajustar tu línea de carrera y mete entonces la directa.



MORRO ABAJO
En los saltos cortos es mejor mantener el morro de la nave hacia abajo. Ello reducirá la cantidad de tiempo que pasas en el aire, incrementando tu velocidad.



TRANQUI, TRONQUI
Si sueltas el acelerador mientras tomas una curva, efectuarás un giro cerrado sin necesidad de recurrir a los suntuosos frenos aerodinámicos.



* En la página de *Trucos de última hora* del número 13 de *PlanetStation* desvelamos una opción oculta que permite jugar hasta cuatro jugadores mediante cable de enlace.

MODOS DE CARRERA



Una buena salida es esencial para ganar la carrera. Si no te sale bien a la primera, dale al botón de turbo o empieza de nuevo la prueba.

CONTRARRELOJ

En el modo 'Contrarreloj' te enfrentas al mejor tiempo en una vuelta. Al principio sólo habrá disponibles cuatro aparatos y circuitos. Puedes acceder a más jugando al modo de 'Carrera individual'. Usa las contrarrelojes para afinar tus habilidades de cara a los retos y torneos que están por venir. Después de cada carrera, puedes grabar en la tarjeta de memoria el fantasma de tu mejor vuelta para competir con él en otra ocasión.

options
time trial records

[Mega Mall]
Best race times

Vector		Feisar	2:08.78
Venom	AWALKER	Assegai	2:48.37
Rapier	NEIL	Goteki45	3:17.82
Phantom	WAYNE	Icaras	3:59.48

Best lap times

Vector		Feisar	1:01.52
Venom	AWHTLEY	Assegai	0:53.48
Rapier	ALAN	Goteki45	0:48.16
Phantom	JOSEE	Icaras	0:44.92

Use the left and right to view records
△ button RETURN



SOLUCIONADO **El hiperturbo te puede proporcionar velocidad extra**
Pero reduce mucho tu escudo, así que no abuses

¡ASÍ SE HACE!
EL HIPERTURBO



[1] Si la salida con turbo no te sale, quema una cuarta parte del escudo con el hiperturbo para ganar posiciones si no quieres quedarte a años luz del pelotón.



[2] Tras un choque, dándole al hiperturbo volverás a la carrera. Reserva siempre algo de energía para una emergencia.



[3] Métete en boxes tras cada vuelta. El tiempo que pierdas será insignificante comparado con la energía de hiperturbo que ganarás.

SOLUCIONADO **Gana en los modos 'Eliminador' y 'Desafío'**
Aprende a liquidar a tus contrincantes con varias armas

¡ASÍ SE HACE!
LA ELIMINACIÓN DE RIVALES



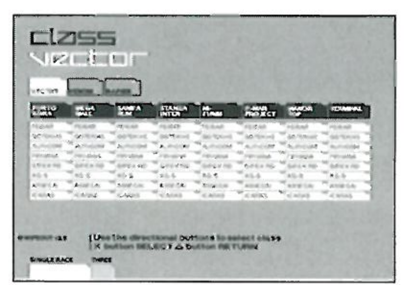
[1] Quédate cerca de la parte final del pelotón para ir acumulando víctimas. La mayoría de armas se disparan hacia delante, así que aminora sin miedo.



[2] Si no ves ninguna nave que cargarte, deshazte de todo lo que recojas salvo las minas y el terremoto. Estas dos armas cuentan con un gran alcance y causan unos daños monumentales.



[3] Si tienes los puntos de control desconectados, ejecuta un giro de 180º y vuela en sentido inverso. Acabarás por encontrarte de cara con otra naves a las que destruir sin problemas.



CARRERA INDIVIDUAL

Aquí es donde se accede a todos los vehículos y circuitos extra. Debes llegar el primero en cada carrera para conseguir una medalla de oro. Esta medalla se añadirá al panel de la pantalla de carreras individuales. Al obtener el oro con todos los vehículos en un único circuito, accederás a uno de los vehículos ocultos. Entonces podrás pilotar dicho vehículo en los modos 'Eliminador', 'Contrarreloj' y 'Torneo' de la misma clase.

Si completas todos los circuitos con medalla de oro usando un único equipo de competición, accederás a una pista secreta. Al igual que con los vehículos ocultos, puedes competir en él en los modos 'Contrarreloj' y 'Eliminador' de la misma clase.

Cada vez que accedas a un nuevo circuito o vehículo, se añadirán más medallas al panel de carreras individuales, hasta 64 por clase. Una vez recogidas las 64 en una única clase, podrás acceder al modo 'Prototipo'. Éste te permite competir en pistas extra inacabadas. Obtienes una por clase completada.

Como existen tres clases distintas, en cada una de las cuales debes ganar 64 medallas, hacen falta 192 medallas de oro para poder acceder a todo. Buena suerte, ¡te va a hacer falta!

TORNEO

Como en el *Wipeout* original, se otorgan puntos por acabar primero en las carreras de 'Torneo'. Cada torneo se disputa en un número concreto de pistas: cuatro en la clase Vector, cuatro en la clase Venom, seis en la clase Rapier y ocho en la clase Phantom. Los puntos se otorgan de la siguiente manera:

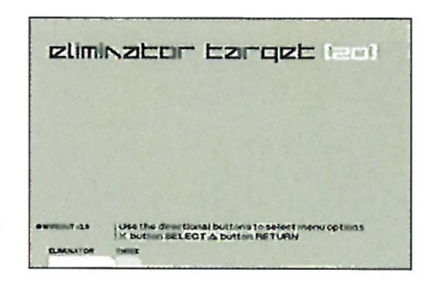
1er lugar	10 puntos
2º lugar	6
3er lugar	4
4º lugar	3
5º lugar	2
6º lugar	1
7º lugar +	0

Si acabas en lo más alto del tablero al final del torneo, podrás acceder a la siguiente clase de carreras del modo 'Torneo'.

class
vector

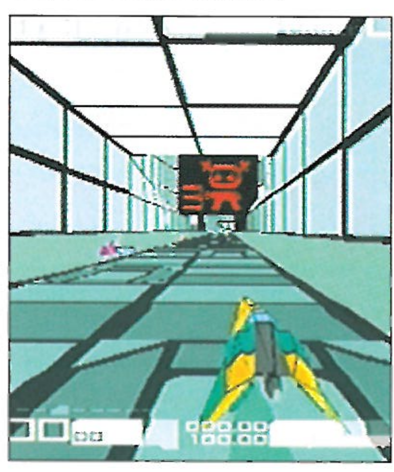
ELIMINADOR

Tras establecer los puntos necesarios para ganar, debes pilotar tu nave a lo largo del circuito destruyendo todo lo que se mueva. Jugar al modo 'Eliminator' no te permite acceder a nada nuevo. Es simple y llana diversión para dos jugadores. Se gana un punto por vuelta completada y otro por cada víctima. de modo que si lo de correr se te da fatal, puedes quedarte por atrás y dedicarte a masacrar sin más con toda tu artillería. ¡Ah!, y los tramos de boxes están desactivados, así que ¡ni se te ocurra esconderte ahí!



MODO PROTOTIPO

Los circuitos de los prototipos –blancos a más no poder y bastante pelados– son variantes de los ocho circuitos originales incluidos en el juego. Al jugar en este modo, el renderizado de la nave que elijas también será menos definido, para no desentonar con la falta de detalle. No se consigue acceder a ningún extra por completar el modo 'Prototipo'.



DESAFÍOS

DESAFÍOS

El modo 'Desafío' es lo más difícil del juego. Hay que completar cada carrera bajo unas condiciones estrictas, y sólo el mejor recibe una medalla de oro.

DESAFÍOS DE CARRERAS

Clasificarse el primero es lo más importante en un desafío de carrera. Si aspiras a hacerte con la codiciada medalla de oro deberás superar las difíciles combinaciones de circuitos y vehículos.

DESAFÍOS CONTRARRELOJ

Ve a todo trapo hasta la línea de meta. Deshazte de toda arma que pilles excepto el ladrón de energía, el piloto automático, el manto y el escudo. No te molestes en luchar, dedícate a completar el trazado de una sola pieza para conseguir el tiempo que necesitas para el oro. No olvides entrar a boxes después de cada vuelta para reponer esa inestimable energía impulsora.

DESAFÍOS CON ARMAS

Los puntos de control siguen activos, así que no puedes ir hacia atrás y esperar ganar. La mejor forma de obtener la puntuación necesaria y acabar vivo la carrera es ir a saco. Con ello queremos decir que dispares cada arma que recojas en cuanto la recojas. Concéntrate en los iconos de ítems morados. Ve soltando armas con la esperanza de conseguir uno o dos terremotos. Como el tramo de boxes está inactivo, un par de terremotos pueden llevarte a la victoria.

DESAFÍOS COMBINADOS

Tras lograr una medalla en cada uno de los 24 desafíos combinados, puedes acceder al 'Desafío combinado'. No sólo has de cargarte un número específico de aparatos, sino que además debes llegar el primero y completar la carrera en un tiempo estipulado. Sólo si cumples con los tres requisitos te llevarás una medalla. La mejor manera de ganar en el modo combinado es salir en cabeza y permanecer ahí. Dedícate a recoger minas y terremotos para ir acumulando víctimas.



SOLUCIONADO

Las curvas más cerradas pueden ser chungas
En algunas tendrás que usar los frenos aerodinámicos

¡ASÍ SE HACE!

EL FRENADO AERODINÁMICO



[1] Estos frenos, que se usan pulsando y girando, permiten efectuar ligeras correcciones en tu trayectoria sin perder velocidad. Sólo has de darle un leve toque al freno aerodinámico mientras giras para realizar pequeños ajustes en tu recorrido.



[2] Manteniendo el freno aerodinámico al girar harás que la parte trasera de tu nave se te vaya un poco. Esto supone un círculo de giro cerrado, pero aminora notablemente la marcha de tu aparato. Lo mejor es usar los frenos mucho antes de la curva.



[3] Tomar una curva de 90º puede ser una absoluta pesadilla, sobre todo en el circuito Terminal. Si mantienes pulsados los dos frenos aerodinámicos, tu nave puede girar sobre su eje. Esto frena el vehículo hasta pararlo casi en seco, pero es mejor que pegársela contra la pared.

SOLUCIONADO

La salida con turbo es una técnica esencial
Te enseñamos a arrancar siempre así

¡ASÍ SE HACE!

LA SALIDA CON TURBO



[1] No pulses enseguida el acelerador: aguarda a que el contador se ponga justo entre uno y dos.



[2] Mantén la potencia a casi el 70% dándole toques al botón de potencia para conservar un nivel constante.



[3] En cuanto empiece la carrera, estarás a la altura de la nave que cierra el pelotón sin esfuerzo alguno.

ARMAS

ÍTEMS AMARILLOS



El escudo protege a tu aparato de los daños físicos, así como de las armas. Una vez activado, puedes ir a todo trapo tan tranquilo. El escudo se puede usar como arma ofensiva con la cual embestir a los oponentes. Éstos sufren grandes desperfectos al contacto con una nave escudada.

LADRÓN DE ENERGÍA



Aparte de entrar a boxes, la otra única forma de restablecer tu barra de escudo es el ladrón de energía. Cuando fijes este ítem en un oponente, le sustraerá la energía hasta que tu barra de escudo esté regenerada del todo. Esto es más difícil de lo que parece, ya que los blancos de la CPU tienen por costumbre recoger un escudo o un reflector.

REFLECTOR



Tal como sugiere su nombre, el reflector repele los ataques que el enemigo efectúa contra tu nave. De esta manera puedes encargarte de cohetes, misiles y hurtos de energía. Los pilotos hábiles pueden incluso hacer rebotar los proyectiles contra los aparatos enemigos. Eso sí: no intentes reflejar rayos de plasma o minas, porque no funciona.

MURO DE FUERZA



Una vez activado, el muro de fuerza construye una barrera 15 cuerpos por delante de tu vehículo. Cualquier nave enemiga que golpee este muro se detendrá en seco. El jugador que disparó el muro de fuerza puede traspasarlo como si tal cosa. Debido a lo limitado de su alcance, deberías usar el muro de fuerza cuando estés atrapado en medio de un grupo de vehículos.

PILOTO AUTOMÁTICO



El clásico piloto automático puede recortar en unos segundos el tiempo de cada vuelta. Al contrario que el piloto automático del anterior *Wipeout*, no se desactiva en una curva haciendo que te estrelles. También se puede desactivar de forma manual, lo cual es útil cuando algún simpático se ha dedicado a sembrar de minas tu camino.

MANTO



Hacer que tu nave sea invisible puede ser a menudo la mejor forma de rebasar a una nave enemiga zigzagueante. Es lo que hace el manto, además de proporcionarte un escudo parcial y un ligero aumento de velocidad. Mientras estés bajo el manto no se pueden apuntar armas contra ti, aunque los enemigos más diestros sí pueden acertarte con el rayo de plasma.



ÍTEMS MORADOS

MINAS



Armas preferidas de las dictaduras, las minas se siembran en un grupo de cinco por detrás de tu nave. Ponlas en curvas o sobre plataformas turbo y power-ups para conseguir el máximo efecto. Las minas no sólo causan graves daños a las naves enemigas, sino que también las frenan. La mayoría de jugadores prefiere estrellarse a pasar sobre una mina.

COHETES



Con sólo pulsar un botón se sueltan un par de cohetes. Éstos van en una línea recta, siguiendo los contornos del trazado hasta que contactan con los lados o con un aparato enemigo. Si un enemigo es alcanzado a quemarropa, saltará por los aires y tú podrás pasar por debajo de su humeante nave.

MULTIMISILES



El lanzamisiles dispara dos cabezas explosivas con blancos independientes, permitiendo apuntar a dos naves a la vez. A falta de otra nave, los misiles pueden apuntar al mismo aparato para causar el doble de daño. Como con el lanzacohetes, un impacto a quemarropa enviará al enemigo hacia arriba.

TERREMOTO



Al disparar el terremoto no hace falta perder el tiempo apuntando: acertarás a todas las



naves que tengas delante, ya que esta letal arma cubre casi la mitad del circuito. Sólo las unidades con escudo o manto son invulnerables. Los terremotos causan unos daños enormes, sobre todo contra las naves rápidas. Úsalos para incrementar tu puntuación por víctimas en el modo 'Desafío'.

RAYO DE PLASMA



Si aciertas con el rayo de plasma, causarás una muerte instantánea. Tras cargarse durante tres segundos, el rayo vuela en línea recta hasta dar a algo. Utilizar este arma de cerca o en una recta larga es garantía de eliminar a alguien. Su increíble poder atraviesa el reflector, pero queda anulado por el escudo.



PORTO KORA LONGITUD: 3,39 MILLAS

UN BONITO Y VIGORIZANTE CIRCUITO CON POCOS SALTOS Y CURVAS LETALES. PORTO KORA ES LA PISTA MÁS FÁCIL DEL JUEGO Y RESULTA ESPECIALMENTE DIVERTIDA EN EL MODO 'ELIMINADOR'. HASTA LA NAVE MÁS RÁPIDA Y ABULTADA SUPERARÁ SIN DEMASIADOS PROBLEMAS SUS SUAVES CURVAS.



CONSEJO

Si chocas, usa algo del turbo para volver a la carrera.





1 El primer recodo es una curva tenue. Corta por el interior para pillarte un power-up: lo necesitarás cuando enfiles la siguiente recta.



2 Pasa sobre la plataforma turbo y lleva tu aparato a la derecha. Ve recto y corta por la siguiente curva.



3 Al llegar a los cuadrados de los power-ups, sigue una linea recta para atravesar las chicanes sin girar.

CLAVES

- Power-ups dañinos
- Power-ups defensivos
- Plataforma turbo



4 En esta rampa hay poco espacio. Mantén la nave recta y nivelada. Si tiras hacia arriba o hacia abajo, tu aparato chocará al caer.



5 Al aterrizar, sube el morro para ir por la colina. Usa un turbo si hace falta para despejar la zona de aterrizaje antes de que te atrapen.



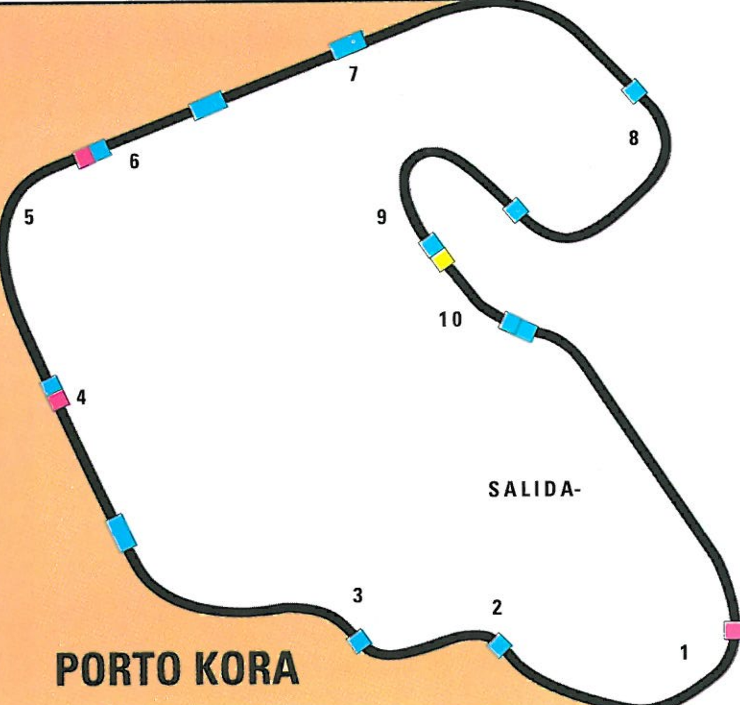
6 Dispara todas las arma de que dispongas en esta recta larga: seguro que le das a algo. Usa un turbo aquí para adelantar a lo grande.



7 Baja el morro para reducir la resistencia al viento al entrar en el túnel. Éste es un sitio ideal para adelantar.



8 Reduce el impulso y métete de pronto en el carril interior derecho. Esto te quitará de en medio las naves que te persigan, y te dirigirá además hacia el power-up.





9 Recorta por el interior de la pared de la izquierda. Perderás velocidad, pero podrás recoger el power-up que hay en lo alto de la rampa.



10 Quédate cerca de la pared derecha al acercarte al tramo de boxes. Además de poder pasar por la plataforma turbo, podrás soltar unas minas.



MEGAMALL LONGITUD: 2,20 MILLAS

ESTE CENTRO COMERCIAL SÓLO PARECE VENDER PRODUCTOS CLASIFICADOS X. EL TRAZADO EN SÍ TIENE UN PAR DE CURVAS BRUSCAS Y TÚNELES SIN VISIBILIDAD, ASÍ COMO LA FAMOSA "ESPIRAL DESCENDENTE". HAY UNOS CUANTOS SALTOS PEQUEÑOS QUE HACEN QUE TU NAVE NO PARE DE PEGAR BOTES. NO



No te separes de la pared de la izquierda en la primera curva. La plataforma turbo que hay aquí te garantizará un buen comienzo.



Arrímate a la derecha. Mantén la velocidad mientras vas recto hacia la curva, frena con el derecho y entra deslizándote en el túnel.



Baja el morro y quédate por debajo tras pasar la rampa. Si subes demasiado podrías empotrarte en la curva que viene.



Cuando debas elegir entre una plataforma turbo o un power-up, ve siempre a por esto último.



Si te queda energía en la última vuelta, úsala siempre para impulsarte hacia la línea de meta.



La pista que conduce al salto se estrecha aquí. Reduce, ya que siempre puedes compensar la velocidad usando el turbo al salir del túnel.



La espiral descendente es ideal para adelantar. Muchos contrarios se apelotonan aquí, así que si cuentas con un terremoto, úsalo.



Tras dejar atrás la espiral, dale al impulso y baja el morro. Esto te ayudará a ganar unos segundos en la rampa hacia la siguiente curva.

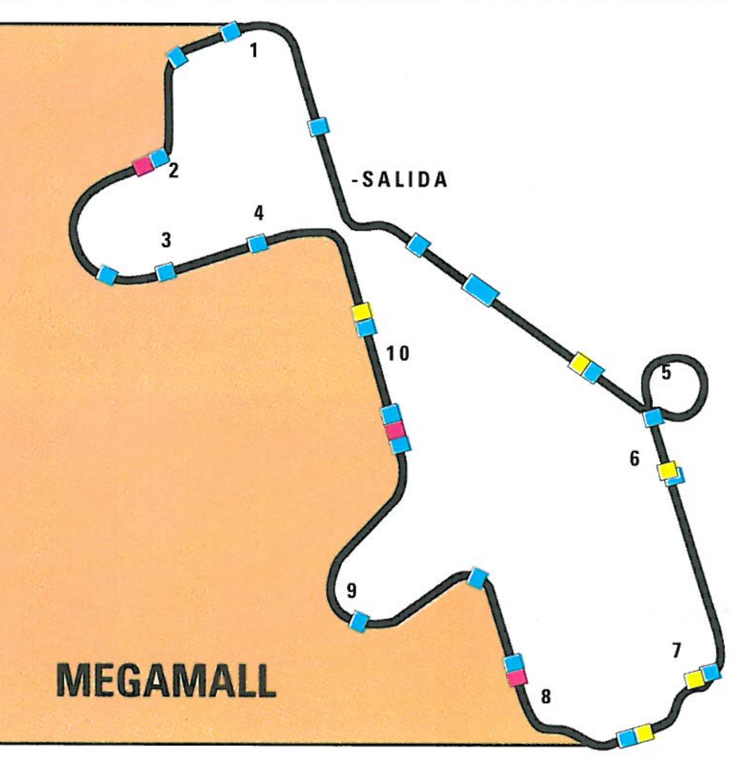




Cuando veas el complejo comercial, tira a la izquierda para entrar en boxes. Sino, pégate a la pared de la derecha y toma los power-ups.



Justo tras salir de boxes, dale a los impulsores para superar la curva y dirigirte al túnel.





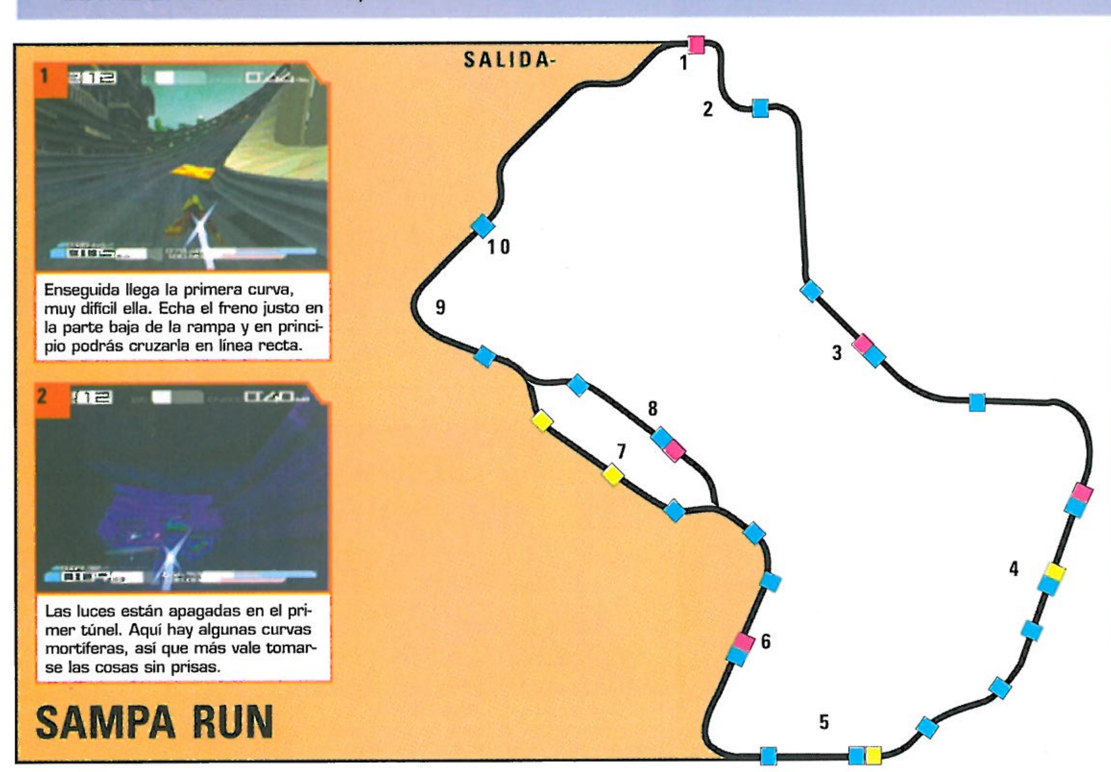
Justo antes de llegar a la recta final atravesarás un túnel sin visibilidad de 90º. No te embales y arrímate al carril interior.



Tras salir de la última curva, dispara todas las armas que tengas y pega un buen acelerón con el turbo en la recta final.

SAMPA RUN LONGITUD: 4,68 MILLAS

LOS DEGRADADOS SUBURBIOS URBANOS QUE COMPONEN SAMPA NO SON APTOS PARA LOS IMPRUDENTES. LOS TÚNELES SE VUELVEN MÁS OSCUROS, ANGOSTOS Y CURVOS. HAY POCOS LUGARES DONDE ADELANTAR Y ALGUNOS SALTOS PUESTOS CON AUTÉNTICA MALA IDEA. TAMBIÉN HAY UNA DIVISIÓN LETAL EN EL CIRCUITO, ESPERANDO PARA PILLAR DESPREVENIDO AL PILOTO INCAUTO.



1. Enseguida llega la primera curva, muy difícil ella. Echa el freno justo en la parte baja de la rampa y en principio podrás cruzarla en línea recta.

2. Las luces están apagadas en el primer túnel. Aquí hay algunas curvas mortíferas, así que más vale tomarse las cosas sin prisas.



3. Baja el morro en el salto para mantener la velocidad. Recoge el power-up a la izquierda y sigue a la izquierda para pasar la siguiente curva.



4. Inclina hacia abajo y hacia arriba cuando subas por las inclinadas pendientes de esta recta. Eso reducirá los botes a una velocidad alta.



Si no posees armas, siempre puedes usar tu nave para golpear a los oponentes. Las naves Qirex y Goteki45 van especialmente bien para triturar a los rivales.



Cuando andes bajo de energía, ve mirando el panel de control para que cuando te avise del tramo de boxes no lo pases de largo.





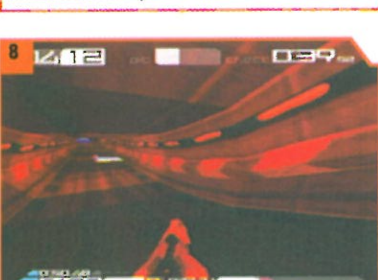
5. Al llegar al puente, utiliza los turbos. Muchos contrarios habrán aminorado para pasar la última curva. Ahora podrás alcanzarlos.



6. Mantén la nave inclinada hacia abajo para ir bajo y rápido. Prepárate a levantar el morro antes de llegar a la parte inferior de la rampa.



7. El giro a la izquierda te conduce a un tramo estrecho de carretera elevada. Es increíblemente difícil ir por aquí a gran velocidad.



8. Girando a la derecha tienes un amplio carril casi recto y repleto de power-ups. Después, haz un giro cerrado al llegar a la pista principal.



9. El último recodo es oscuro y peligroso. Una curva de nada menos que 90º es una buena razón para reducir. Hazlo.



10. Al salir del túnel, usa el turbo hasta la línea de meta. Recoge armas y dispáralas para detener a la nave que vaya en cabeza.



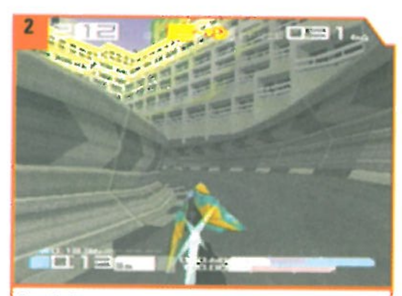
STANZA INTER

LONGITUD: 3,48 MILLAS

ES CURIOSO, PERO EL CIRCUITO DE STANZA INTER ESTÁ CONSTRUIDO EN TORNO A UNA ESTACIÓN DE METRO. EL TRAZADO EN SÍ SE COMPONE DE LARGAS Y PRONUNCIADAS CURVAS, CON EL AÑADIDO DE UNOS CUANTOS GIROS DE 90º. TAMBIÉN HAY UNA DIVISIÓN EN LA PISTA QUE LLEVA A UNOS TÚNELES BASTANTE ESTRECHOS Y OSCUROS.



1 Si sales con turbo, mantén los frenos aerodinámicos para pasar la primera curva. Si te la pegas ahí, te costará volver a la carrera.



2 La siguiente curva es fácil, pero las paredes elevadas que la rodean hacen que resulte difícil ver la otra. Gira suave y toma la curva poco a poco.



3 El camino de la izquierda es estrecho y rápido. Permanece cerca del suelo para sacar el máximo provecho de las plataformas turbo.



CONSEJO

El mejor lugar para colocar minas es la entrada del tramo de boxes. Las naves de la CPU que vayan cortas de energía pasarán por ahí cuando vayan a recargar.



CONSEJO

Es mejor aminorar con firmeza para encarar las curvas que golpearlas, ya que tu nave pierde energía al contactar con los flancos.



4 Los recovecos del túnel ya son difíciles de acometer normalmente, y la ausencia de luz hace casi imposible juzgar dónde están realmente.



5 Recorta por el interior para pasar por la plataforma turbo. Usa el freno aerodinámico derecho y deslízate a la segunda plataforma turbo.



6 Te espera otra curva sin visibilidad. En este lugar la pista es ancha, así que intenta dejarte llevar y avistar el resto de la curva.

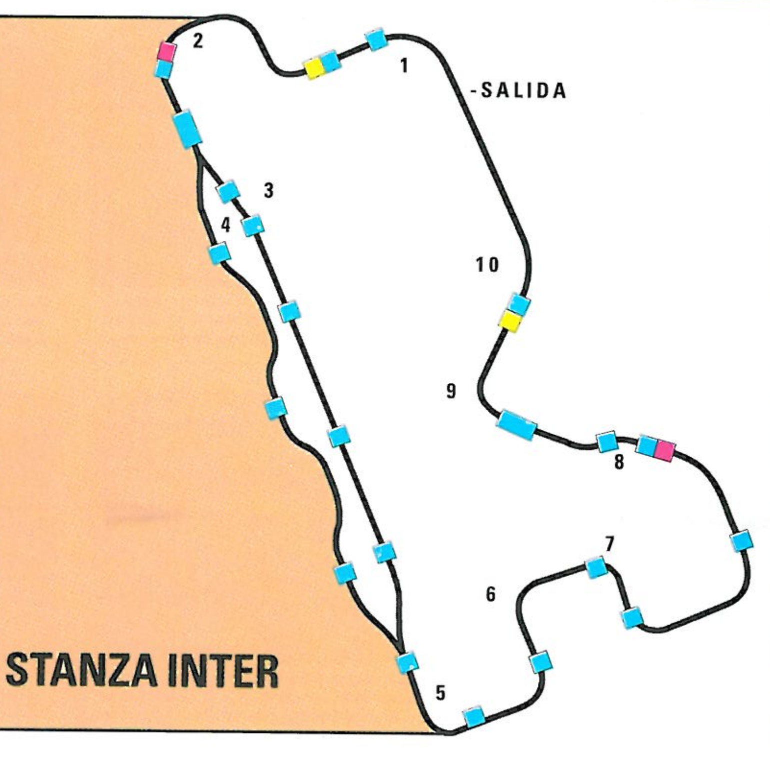




7 La curva se empina antes de doblarse hacia dentro. Los contrarios la toman a máxima velocidad, pero tú no. Aminora y bloquéalos



8 Cuando divises la chicane, arrímate a la izquierda. Así te alinearás con la rampa por venir sin tener que girar o usar los frenos aerodinámicos.





9 En lo alto de la rampa hay un fuerte giro a la derecha. Si levantas el morro al dejarla, puedes girar sin usar los frenos aerodinámicos.



10 Ladea la nave para la recta final. Usa dos veces los frenos y tira a la izquierda si necesitas energía, aunque sea complicado entrar en boxes.

HI-FUMII

LONGITUD: 4,32 MILLAS

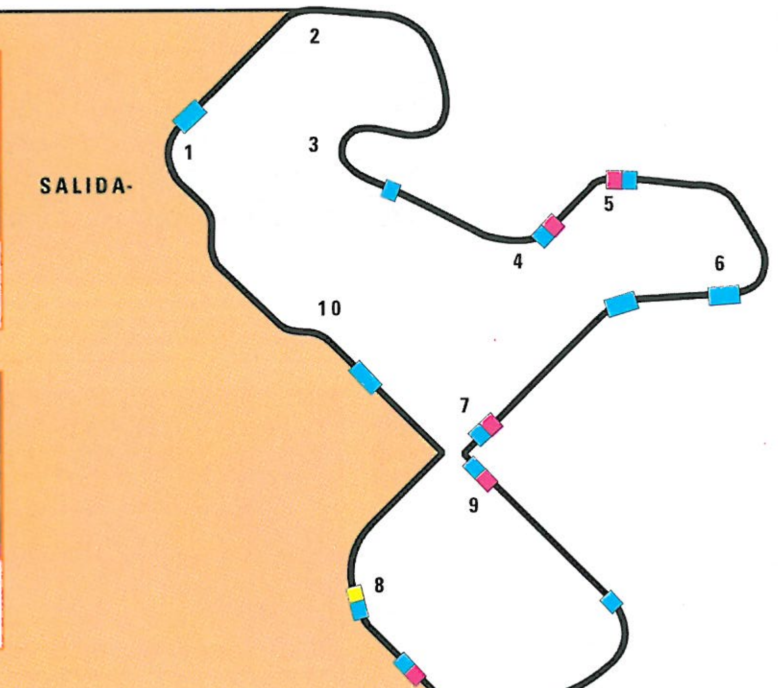
CONSTRUIDO SOBRE UNA FÁBRICA, LA DECORACIÓN DEL CIRCUITO HI-FUMII SE COMPONE DE RESIDUOS INDUSTRIALES Y ACERO OXIDADO. HAY POCAS RECTAS Y ESTÁN MUY SEPARADAS ENTRE SÍ. EL ADELANTAMIENTO EN LAS CURVAS ESTÁ A LA ORDEN DEL DÍA. LAS CURVAS SON PRONUNCIADAS PERO ANCHAS, LO QUE TE CONCEDE ESPACIO PARA USAR LOS FRENOS AERODINÁMICOS CON ELEGANCIA.



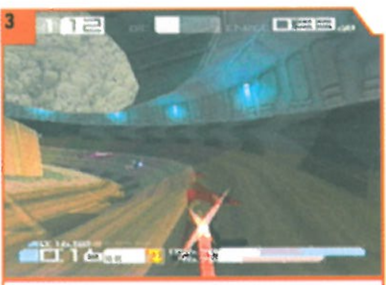
1 Una vez más, lo único que consigues mediante una salida con el turbo es decorar la pared del circuito. Haz uso de los frenos aerodinámicos



2 Toma la línea interior para coger power-ups para el túnel. Un escudo o un piloto automático aquí obrarán maravillas y te ayudarán bastante.



HI-FUMII



3 Recorta por la izquierda y toma la curva por alto. Así te alinearás con la siguiente recta rápida. Aprovecha cuando los contrarios aminoren.



4 Mantente en la línea del centro y pasa veloz por las chicanes sin frenar. Si lo haces así, te alinearás para recoger los power-ups de delante.



CONSEJO

Mira siempre el indicador del jugador que hay en el centro de la mitad inferior de la pantalla. Con él sabrás la posición de las naves que te persiguen.



CONSEJO

Cuando juegues una partida 'Eliminador' o 'Desafío', dale a los frenos aerodinámicos cuando tengas un enemigo detrás, de forma que puedas apuntar con tus armas más potentes, las delanteras.





5 Si permaneces cerca de la pared de la izquierda, puedes recortar por el interior de la curva cuando llegues a ella.



6 Al ver la señal de seguridad, frena dos veces y gira de forma brusca, o bien vete a la pared de la izquierda y recorta por el interior de la curva.



7 Si te queda energía, ahora es el momento de usarla. Esta enorme recta te permite cobrar velocidad por un tubo.



8 Ésta es una de las curvas más difíciles del juego. En el túnel sólo cabe una nave y hay un recoveco cerrado. Abórdalo poco a poco.



9 Tira hacia arriba al final de la rampa y permanece el máximo de tiempo en el aire. Cuanto más rato estés suspendido, más contrarios pasarás.



10 Los boxes y la pista están separados por una curva salvaje. Cerca de la pared derecha, usa el freno izquierdo para recortar hacia boxes.

P-MAR PROJECT

LONGITUD: 4,32 MILLAS

EL PROYECTO DE URBANIZACIÓN P-MAR ES EL ESCENARIO DE ESTE CIRCUITO. ENMARCADO POR UN FONDO DE PISOS DE DISEÑO Y VERDES COLINAS, P-MAR PROJECT OFRECE UNAS VISTAS SOSEGADAS Y ALGUNOS DE LOS MEJORES SALTOS DEL JUEGO. PERO CUIDADÍN: LA PISTA ES DEMASIADO DURA PARA QUEDARTE ABSORTO CON EL DECORADO EN VEZ DE CONCENTRARTE EN LA CARRERA.



La primera curva es amplia y suave. Tómala por el lado derecho para alinearte con las dos plataformas turbo cuando salgas de la curva.



Alinéate con la primera plataforma turbo y te impulsará hasta las chicanes sin tener que emplear los frenos aerodinámicos.



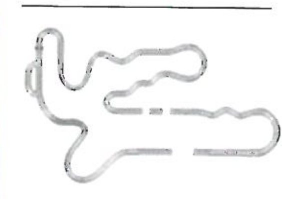
La curva inclinada te frenará. Deslízate despacio a la izquierda y recorta por lo alto. La curva es lenta, así que aquí puedes usar turbo.



Si estás a unos cuantos centímetros del punto de control cuando el tiempo se agota, ve dando repetidos toques a izquierda y derecha en la cruceta para conservar el impulso.



No tengas miedo de usar tu aparato para obstruir a los perseguidores. Perderás un poco de energía si te dan, pero conseguirás un impulso de órdago.





No te despegues de la línea del centro del túnel para no tener que usar los frenos. Quizá debas hacer pequeña corrección para no estamparte.



Puedes tomar esta curva inclinada por arriba y con rapidez. El ángulo de la curva te permitirá controlar tu aparato incluso a gran velocidad.



Éste es el mejor salto del juego. En la segunda rampa, invierte la energía que te quede y tira para arriba para adelantar a base de bien.



Usando los impulsores en la segunda rampa, en teoría superarás esas chicanes. Con el morro hacia arriba, el aterrizaje no dará problemas.



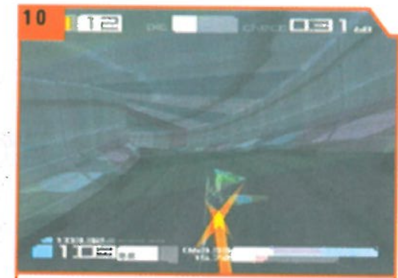
Este salto no precisa de un gran impulso. Reserva la energía para franquear las curvas que te esperarán al caer.



P-MAR PROJECT



Suelta el acelerador en el aire. Así reducirás lo suficiente para abordar las bruscas curvas que se avecinan.



Déjate ir hacia la izquierda para tomar esta curva. Luego asómate hacia la derecha y pasa por la doble plataforma, con turbo al salir.

MANORTOP

LONGITUD: 3,30 MILLAS

ESTA CARRERA TIENE LUGAR MUY POR ENCIMA DE LA CIUDAD, EN LOS TEJADOS. INMENSOS VIDIWALLS Y FONDOS A LO BLADE RUNNER CONFORMAN EL IMPRESIONANTE DECORADO DE ESTA PISTA. HAY ABUNDANTES CURVAS DE 90º Y UNAS CUANTAS CHICANES DE ALIVIO. DA UN MAL PASO Y TU EQUIPO RECIBIRÁ UNA CLASE GRATIS DE CAÍDA LIBRE.



CONSEJO

Usa otra nave para tomar las curvas. Cuando estés atascado entre un puñado de naves, puedes abordar las curvas a máxima velocidad y usar al enemigo para no colisionar con la curva.



CONSEJO

La mejor manera de ponerse en cabeza es luchando. ¿Por qué molestarse en intentar tomar las curvas en un palmo de terreno cuando puedes eliminar sin más a la nave de delante?






1 Salir con turbo te incrustará directo en la pared, a menos que frenes dos veces y tires a la izquierda. Toma despacio la primera curva,



2 Aumenta la velocidad cuando veas las señales. Esta curva lenta conduce a una bonita recta rápida. Mete el turbo al pasar la curva.



3 Una vez que dejes la rampa, empieza a reducir la velocidad en preparación para la curva de 90º que viene a continuación.

4 Usa dos veces los frenos al salir de la rampa. Gira enseguida y apunta hacia la pista. Aquí puedes utilizar turbo para volver a tu velocidad.



5 En este tramo del circuito hay cuatro giros de 90º en el mismo número de segundos. Usa la maniobra del doble frenado para superarlos.



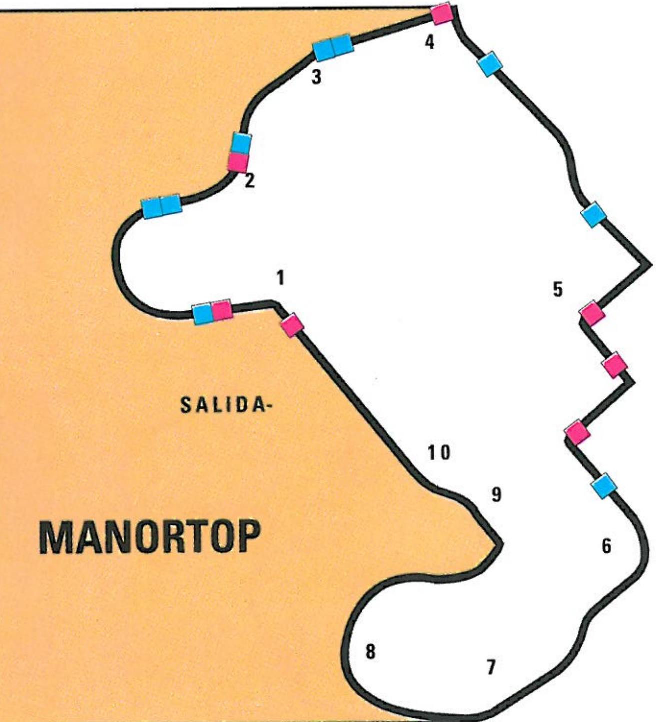
6 Después de la recta anterior, esta curva te pone a prueba. Tómala por la izquierda, usando el freno hacia la derecha para alinearte.



7 Tira a la derecha al salir de la rampa o tendrás que pasar el bochorno de ser rescatado por el cubo de seguridad.



8 Los giros de este túnel son engañosamente cerrados. La pared gris hace que cueste ver las curvas a tiempo. No te separes de la pared de la derecha y deslízate hacia la izquierda cuando la pista se tuerza.





9 Elegir entre el tramo de boxes y la pista normal es difícil. Si vas por la izquierda, ve a boxes. Si vas por la derecha, permanece en pista.



10 Acelera en la recta final, pero no olvides de la mortífera curva que viene después. Aminora al llegar a la meta si quieres poder girar a tiempo.



TERMINAL
LONGITUD: 3,69 MILLAS

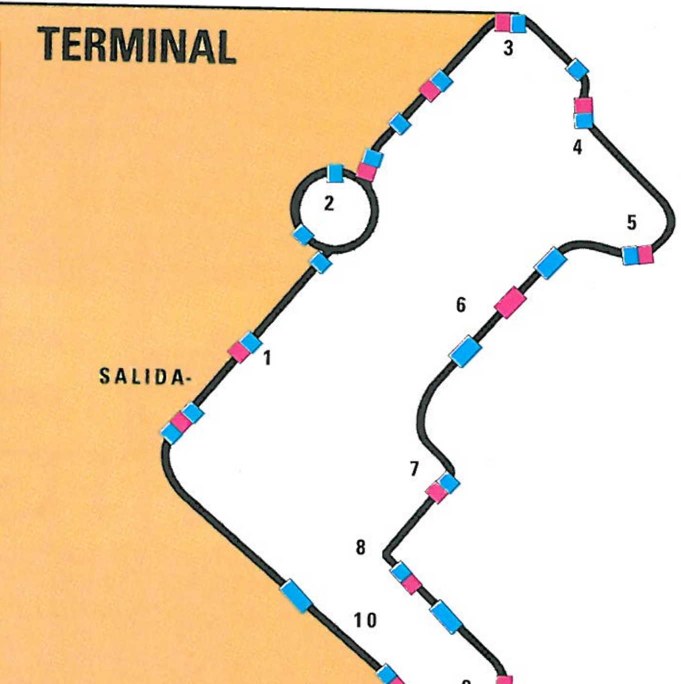
¡HORA PUNTA! LAS CONCURRIDAS CALLES DE LA CIUDAD SIRVEN DE ESCENARIO A ESTE CIRCUITO. CURVAS INCLINADAS Y ESTRECHOS TRAMOS ELEVADOS ESTÁN A LA ORDEN DEL DÍA. PARA SUPERAR LOS SÚBITOS VIRAJES DE LA PISTA HAY QUE TOMAR LAS CURVAS SUAVEMENTE Y REACCIONAR RÁPIDO. HAY UNAS CUANTAS CURVAS SORPRESA, ASÍ QUE ESTATE SIEMPRE AL LORO CON TU VELOCIDAD.



En este circuito puedes conseguir una salida lanzada. La recta inicial no se vuelve mortal hasta que llegas al túnel.

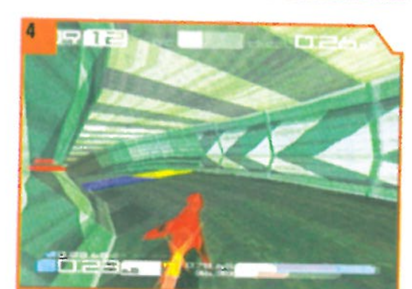


Aquí tenemos una versión ascendente de la espiral descendente. La rigurosa elevación frenará tu aparato de forma notable. Usa pequeños impulsos con el turbo para acelerar.





Tras salir de la recta, esta curva podría ser un pelín demasiado. Empieza a aminorar cuando veas el túnel para pasarla sin problemas.



Hacia la mitad del túnel, el circuito gira peligrosamente a la derecha. Sube el morro para tener espacio antes de tirar a la derecha.



Permanece a la derecha, pasa por la plataforma turbo y recorta por la izquierda. Según el manejo de tu nave, usa el freno izquierdo.



Acelera en esta recta. Planea a la derecha y pasa sobre la doble plataforma turbo. Reduce cuando la pista ascienda, por la siguiente curva.



Vuelve a usar dos veces los frenos al pasar por esta estrecha curva. Hazlo despacio y baja el morro para entrar en el túnel.



CONSEJO

Usa el botón turbo cuando efectúes un salto. En el aire pasarás con facilidad a la mayoría de tus adversarios.

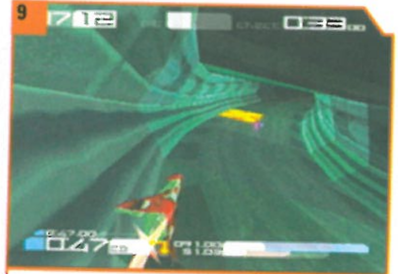


CONSEJO

Usa el botón turbo para recobrar enseguida la velocidad tras un lance mortal.



Tira al interior del lado izquierdo y usa ligeramente el freno. Pégate a la pared izquierda para recoger los power-ups que vienen hacia ti.



Como en la curva 5, quédate cerca de la pared izquierda para coger el power-up y recorta luego a la derecha a por las plataformas turbo.



Si te queda algo de turbo, úsalo aquí. La recta final es larga y deberías ser capaz de rebasar a la mayoría de oponentes de la CPU.







Editor **Psygnosis**
Distribuidor **Sony**
Precio **7.490 pesetas**



«¿Central? ¿Central? ¿Cuál es la **situación**?» Con las **30 misiones** resueltas, más las misiones de **bonus** y los secretos revelados, lee nuestra guía completa de **G-Police 2** para ser el mejor de los **polis**.

G-POLICE 2: WEAPONS OF JUSTICE



MISIÓN 1: PATRULLANDO DE NUEVO

La misión 1 es pan comido. Limítate a mantener contacto visual con tu líder de patrulla. Ella se encargará de la mayoría de malos a los que os encontréis.

Recorre los tres primeros puntos de tu ruta de patrulla. Entonces se te informará de actividad de la banda. Dirígete a ese punto caliente. Selecciona tus misiles y vuela directo hacia los helicópteros de la banda. Su blindaje es bastante endeble, así que un par de misiles bastarán para cada uno.

Tu siguiente tarea es proteger los helicópteros de transporte de la G-Police. Vete adonde están y planea. Están entrando unidades de la banda y a ti te toca darles una calurosa bienvenida. Quédate siempre con los transportes. Usa los misiles para fijar y destruir los helicópteros desde la máxima distancia. Una vez repelido el ataque, vuelve al pabellón del sector a rearmarte.

Sigue a tu compañero hasta otro punto de destino. Vete al puerto estelar a examinar los contenedores. Echa un vistazo al transporte de la derecha. Apunta con tu ametralladora al vehículo sospechoso que se da a la fuga. Planea a ras de suelo para eliminarlo. Vuelve a altura de combate para poder enfrentarte en espacio abierto a los helicópteros de la banda que se aproximan. Usa la ametralladora para abatirlos a tu bola.

La última llamada de socorro del día es de una unidad de tierra en apuros. Vuela



hasta su posición y arrímate al suelo. Usa el Havoc para escudar a la unidad de las motos que se acercan. Recibe a los atacantes de frente con la ametralladora. Si alguna escapa, selecciona los misiles y persíguela.

MISIÓN 2: ACERCA DE LA BANDA

Dirígete al primer punto de destino. Destruye la unidad de la banda de blindaje ligero. Reúnete con Alpha 2. Ve a la cúpula adyacente a socorrer a la escuadrilla Beta. Ve rápido y por alto para neutralizar a los dos cazas de la banda que están de patrulla. Sigue hacia tu próximo punto de destino.

Usa el dispositivo de poscombustión para llegar enseguida adonde el remolcador civil: no durará mucho contra los cazas de las bandas. Quédate con el remolcador y apunta a los cazas a la máxima distancia mediante tus misiles. LA segunda oleada de cazas intentará alejarte del remolcador. Ponte por encima y muy cerca de él, ya que enseguida llegará una tercera y mayor oleada de cazas. Envía a tu compañero tras los cazas que huyan mientras cubres al remolcador.

Ve al que se sospecha que es el escondrijo de la banda. Tómatelo con calma y ve rodeando el edificio antes de empezar a explorarlo. Por allí cerca hay unos cuantos emplazamientos de cañones. Elimínalos

JERGA POLICIAL

Aquí tienes la guía para hablar como un poli, gracias a la estrella invitada de este mes, el Capitán Speke de la G-Police.

FIVE OH	POLICÍA
A TUS SEIS	DETRÁS DE TI
ARRIMARSE A LA CUBIERTA	VOLAR A RAS DE SUELO
APAGAR EL INTERRUPTOR	MATAR
LARGAR	NOTIFICAR A LA POLICÍA
FLOTADOR	CADÁVER HALLADO EN EL RÍO
FLAPPER	VEHÍCULO PERSEGUIDOR
G-MAN	GÁNGSTER
JACKSON FIVE	ESE TÍO DE LA COMISARÍA CON UN PEINADO AFRO
187	ASESINATO
KLICK	KILÓMETRO
MANTENER LA POSICIÓN	HACERSE FUERTE
SUR PROFUNDO	MÁXIMO ALCANCE DE FUEGO









CONSEJO

Tus compañeros de escuadrilla son inestimables. No te separes mucho de ellos y manténlos con vida. Quizá más adelante puedan ayudarte en la misión.

VEHÍCULOS

HAVOC

Es el mismo aparato que Slater pilotó en el primer G-Police. El Havoc es lento y su círculo de giro es amplio, lo cual hace que su manejo sea muy difícil en alturas elevadas. En cambio, tiene un manejo de vector flexible, permitiéndole moverse de lado con facilidad. El vectoring (la maniobra de cambiar la dirección del impulso de los reactores), es esencial para que el Havoc se abra paso entre los edificios de Callisto.



RAPTOR

El Raptor es un walker mecanoide. Es lento y dispone de una capacidad impulsora limitada. Este aparato destaca por ser una plataforma armada móvil. Su espléndida potencia de fuego puede abatir incluso a cañoneros fuertemente armados en cuestión de segundos. El Raptor es además inmune a las defensas antiaéreas y lo convierte en la primera opción para atacar los edificios mejor pertrechados en defensa. Va equipado con una capacidad impulsora que resulta útil para sacar al Raptor de zonas conflictivas en exceso.



CORSAIR

Los Corsair están diseñados ante todo para el combate en el espacio. En el entorno de la ciudad, su manejo y velocidad hacen que su uso resulte engorroso. Como aspecto positivo, llevan a bordo un arsenal de misiles devastador. El Corsair es el vehículo principal de la Infantería de Marina Unida. Los marines lo usan para llevar a cabo bombardeos estratégicos y misiones de búsqueda y destrucción a gran altura. Este vehículo se hace disponible durante la última parte del juego.



VENOM

Como prototipo de helicóptero de combate pesado, el Venom está en fase experimental y existen muy pocos disponibles para misiones de batalla. El Venom es capaz de transportar el doble de carga útil que el Havoc. Sus propulsores otorgan al aparato un aumento de un 25% en velocidad. Sin la cola, disminuye la estabilidad, pero mejora el círculo de giro, haciendo del Venom un aparato ideal para el combate cuerpo a cuerpo.



RHINO

Eees... un coche, cargado de cañones. La mejor arma del Rhino es la velocidad. Ante un ataque prolongado desde el aire, este vehículo se convertirá en un ataúd turboalimentado para sus ocupantes. El Rhino cuenta con unos cañones básicos montados en su parte delantera, pero sólo son eficaces contra blancos estáticos. También hay una torreta trasera montada en la parte posterior, pero como necesitas estar casi inmóvil para que sea efectiva, lo cierto es que es bien inútil.





Mira tus disparos. Las unidades enemigas quedan señaladas por un retículo rojo. Las unidades amigas se indican en color azul. Si causas demasiadas bajas colaterales pasarás a empuñar una P45.



Cuando recibas el aviso de que te han fijado como blanco de un misil, dale al dispositivo de poscombustión. Si logras mantenerte por delante de los misiles el tiempo suficiente, se quedarán sin combustible.

todos. Escudriña los edificios hasta que la guarida quede al descubierto. Luego selecciona al equipo de tierra y ordénales atacar. Una vez destruido el edificio, saldrá una última oleada de cazas. Manténlos lejos de tu equipo de tierra y pon a trabajar tu ametralladora, o de lo contrario no tendrán ninguna posibilidad.

MISIÓN 3: CONTROL REMOTO

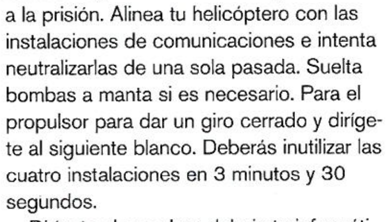
Tu primer blanco es el grupo de bombarderos abatidos. Usa el dispositivo de poscombustión para ir al túnel. Asegúrate de tener seleccionado el EPP en las armas secundarias. Usa múltiples impactos para inutilizar el sistema electrónico de cada aparato.

Se han avistado más bombarderos camino de la base aérea. Sigue con el EPP seleccionado y ve hasta su posición a la mayor velocidad posible. Deténte a poca distancia de la base aérea para poder interceptar a cada uno de los bombarderos a medida que lleguen. Atácales a quemarropa y dispara repetidas veces para interferir sus sistemas.

Cuando hayas frenado a los tres bombarderos, debes apuntar a la fuente de rastreo. Reármate en la base aérea y selecciona las bombas Vanguard. Baja a ras de suelo y ve hacia el primer vehículo transmisor. Ignora a los cazas que hay por arriba y ve despacio y por bajo para soltar tu carga. Acaba con ellos con fuego de ametralladora.

La siguiente fuente de rastreo viene de la base de la banda. Sigue con las bombas Vanguard seleccionadas. Ve deprisa haca la zona del objetivo y suelta una alfombra de bombas. Con suerte, podrás destruir la mayoría de cazas de la banda antes de que despeguen. Apunta luego a las torretas antiaéreas. Suelta bombas Vanguard desde gran altura para que no te puedan localizar con facilidad, luego ataca bajo y a gran velocidad para rematar la faena. Tu objetivo final será eliminar la torre del radar. Si no te quedan bombas, pide la ayuda de tu equipo de tierra para asaltar el edificio.







MISIÓN 4: MEDIDAS DESESPERADAS

Selecciona las bombas Vanguard y usa el dispositivo de poscombustión hasta llegar al objetivo. Manténte a gran altura para evitar los edificios y el tráfico. Baja a nivel de suelo al llegar al túnel. Crúzalo y ve directo a la prisión. Alinea tu helicóptero con las instalaciones de comunicaciones e intenta neutralizarlas de una sola pasada. Suelta bombas a manta si es necesario. Para el propulsor para dar un giro cerrado y dírigete al siguiente blanco. Deberás inutilizar las cuatro instalaciones en 3 minutos y 30 segundos.

Dirígete al paradero del pirata informático. Cruza el túnel y usa la ametralladora contra el almacén hasta destruirlo. Recibirás nueva información acerca del objetivo. Vuela hacia el convoy y abre fuego. ¡Sí, es un convoy de la policía, te han engañado!

Usa el dispositivo de poscombustión hasta la prisión. Echa mano de la ametralladora para despachar a los cazas de la banda que hay en la retaguardia (¡ahorra los misiles para blancos más grandes!). Habrá que destruirlos todos para acabar con el campo de fuerza que han erigido. Sal del túnel y ataca a los cazas de la



▼ Utiliza misiles de corto alcance para destruir las unidades enemigas de la banda.





ARMAS PRINCIPALES

CAÑÓN DEL HAVOC: LAVOTCHKIN GSH45-80 30 MM
Es el armamento estándar del helicóptero Havoc. Cada décimo disparo es un cartucho rastreador, el cual "guía" a las balas hacia su blanco. El promedio de disminución del cañón es bastante bajo, así que es mejor usarlo a medio y corto alcance. El bajo promedio de fuego lo hace algo ineficaz contra grandes vehículos.



CAÑÓN DEL VENOM: HENSCHEL AAG-53E 25 MM
El Henschel dispersa balas en un área amplia, así que apuntar no tiene por qué ser necesario. Aunque, no es mala idea acercarte a tu blanco antes de pulsar el botón de disparo, o si no las balas se desperdigarán demasiado para causar daños substanciales. Conviene dispararla sólo en pequeñas ráfagas, ya que tiende a recalentarse.



LÁSER MK 1 DEL VENOM: ROTHBART OPTICS BW26M - 80GW
El sobrecalentamiento es marca de fábrica del láser industrial Rothbart. Esta arma es más apropiada para perforaciones que para la guerra contra bandas. Es muy precisa a largo alcance y produce grandes desperfectos. No mantengas el botón de disparo pulsado o los mecanismos de seguridad saltarán y te quedarás sin armas.



LÁSER MK 2 DEL VENOM: ROTHBART OPTICS CN 101 - 120GW
Con dos capacitadores a su disposición, este láser cuenta con un promedio de fuego que duplica el de su predecesor. La proporción de recalentamiento también ha mejorado, permitiendo diseminar numerosos rayos en un área amplia. Esta monada puede desgarrar los escudos del más pesado de los blancos en unos segundos.





banda. Derríbalos todos para completar tu objetivo secundario. Apunta luego a los transportes. No van armados, pero hay que eliminarlos enseguida para evitar que rescaten a los prisioneros. Cambia a misiles Seeker y bórralos del cielo.

MISIÓN 5: OPERACIONES DEL SINDICATO

Proteger los transportes es una prioridad: no te vayas a comer un perrito caliente ni a liarte con helicópteros enemigos. Vete al transporte de cabeza en cada grupo y pégate a él como con cola. Aparecerán cazas de la banda que querrán interceptar el segundo grupo de transporte. Mantén la posición y acribíllalos con fuego de ametralladora. Una vez que el segundo grupo de transporte esté seguro, dirígete al tercero. Cuando se aproximen a su objetivo, atacará un grupo de tres cazas. Todos ellos vienen de la misma dirección, así que puedes hacerte fuerte y cargártelos desde muy lejos. No obstante, quizá debas realizar algunas maniobras contra su caza de apoyo. Es de la clase Assassin y posee una notable potencia de fuego. Fíjalo con misiles Seeker y usa los botones de disparo con movimiento lateral para apartar tu Havoc de su línea de fuego.

Con los edificios de la banda en manos del equipo de asalto, ve a la siguiente cúpula. Arrímate al suelo y emplea la ametralladora contra el APC del túnel. Toma algo de altitud y selecciona los misiles Seeker. Fija el grupo de APC desde el sur profundo. Manténte a gran altura para eludir sus proyectiles. Una vez eliminados, llegará la caballería.

Aparecerán dos grandes escuadrones de cazas. Éstos están compuestos más que nada por naves de la clase Assassin y Murderer. Puedes elegir un lugar seguro donde esconderte y dejar que los marines los hagan pedacitos, o bien puedes meterte en medio con los cañones a punto. Si escoges esto último (que es lo que recomendamos), vigila siempre tu retaguardia. Los marines tienen la costumbre de disparar a tontas y a locas, y a menudo causan más daños que los cazas enemigos.

Como último recurso, el sindicato lanzará una cañonera. Usa los misiles que te queden para intentar destruirla. Manténte a distancia y deja que los marines hagan el trabajo sucio mientras les proporcionas fuego de apoyo desde atrás.

MISIÓN 6: EXPORTACIÓN EN DIRECTO

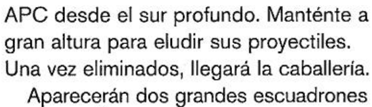
En esta misión pilotas el muy maniobrable helicóptero Venom, de muy fuerte blindaje. Ten cuidado de no pasarte: los controles no son demasiado firmes. El Venom también se desplaza varios klicks más rápido que el Havoc, así que deja estar el dispositivo de poscombustión a menos que de verdad te haga falta. Ve hasta el primer grupo de transportes. Examínalos detenidamente a todos. Elimina los dos cazas que se acercan y dirígete a la siguiente cúpula.

Reúnete con el segundo convoy de transporte. Derríbalos e inspecciónalos. En cuanto tu HUD detecte señales de vida, aparecerán cazas del sindicato. Usa ráfagas breves y precisas para abatirlos sin causar daños colaterales.

Vete al siguiente punto de destino. Reúnete con los cazas del sindicato y escóltalos hacia el procesador de la atmósfera. Usa la poscombustión para acercarte al procesador. Despliega misiles para ocuparte de las torretas antes de que destruyan a los cazas del sindicato.









MISIÓN 7: EL RHINO

Las fuerzas del sindicato sacan provecho de su escapada saboteando la cúpula. Vuela bajo y rápido para alcanzar los camiones. Usa la ametralladora para penetrar su blindaje y erradicarlos. Selecciona los misiles Gemini. Ve hacia los droides de combate. Fija la mira en los droides y dispara los misiles Gemini desde lo más lejos posible: así eludirás sus láseres industriales. Cuando ambos droides son historia,



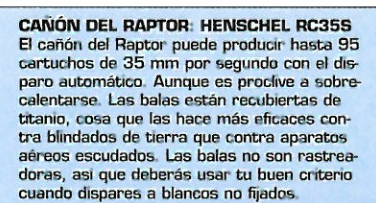
Usa ráfagas cortas al disparar el arma principal. Un recalentamiento puede ser incómodo y peligroso en situación de combate.



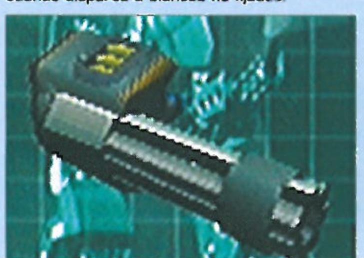
Cuando te enfrentes a Corsairs, vuela bajo y muy cerca de la calle. Los Corsairs tienen grandes problemas para maniobrar a baja altitud, lo cual los convierte en blancos fáciles.



Los combates en los túneles limitan tu capacidad de maniobra. Ten siempre seleccionada el arma más potente para poder vértelas de frente con tu blanco.



CAÑÓN DEL RAPTOR: HENSCHEL RC35S
El cañón del Raptor puede producir hasta 95 cartuchos de 35 mm por segundo con el disparo automático. Aunque es proclive a sobrecalentarse. Las balas están recubiertas de titanio, cosa que las hace más eficaces contra blindados de tierra que contra aparatos aéreos escudados. Las balas no son rastreadoras, así que deberás usar tu buen criterio cuando dispares a blancos no fijados.



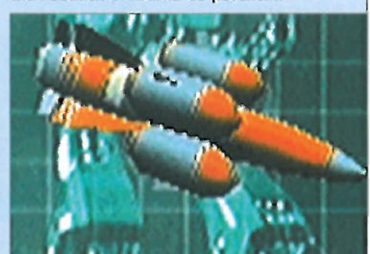
CAÑÓN DEL RHINO: LAVOCHKIN OU C20 - 20MM REAPER
Este cañón ligero de 20 mm es el arma de apoyo ideal del Rhino. Barricadas y torretas son presa fácil de su fuego rápido. A los vehículos de transporte personal (APC), cuesta destruirlos con rapidez. Deberías contar con tu arma secundaria para encargarte de los blancos grandes y dejar que el Reaper se ocupe de los más pequeños.



LÁSER DEL RHINO: LAVOCHKIN OU 160 60GW LÁSER DE ASALTO
Con un láser de asalto en el costado, el Rhino es imparable cuando se enfrenta a blancos de tierra. Incluso los APC pesados se convierten en carne de cañón tras unas cuantas ráfagas. La ventaja de una mayor potencia conlleva la desventaja del recalentamiento. Si tus ataques no son breves, el láser estará mucho rato sin ser operativo.



CAÑÓN DEL CORSAIR: 'HELLFIRE' MK 2 CAÑÓN DE PLASMA
Con una carga de 99 tiros, el Hellfire es excelente como arma de primera elección. Se puede soltar una descarga rápida que cubra un área extensa. El promedio de recarga del cañón es bastante lento, así que es mejor disparar ráfagas de 20 tiros. Esto proporciona una buena cobertura con una reducción mínima de potencia.





Siempre que sea posible, persigue al enemigo hasta el escudo de la cúpula. En vez de chocar contra el lado de ésta, frenarán e intentarán ir en paralelo a ella, brindándote una oportunidad inmejorable para meterles algunos cientos de balas en el flanco.



Usa los misiles a gran altitud. Si los disparas cerca del fondo de la ciudad, suelen impactar en edificios o civiles antes de alcanzar el blanco deseado.

debes salir de la cúpula antes de que la atmósfera se agote.

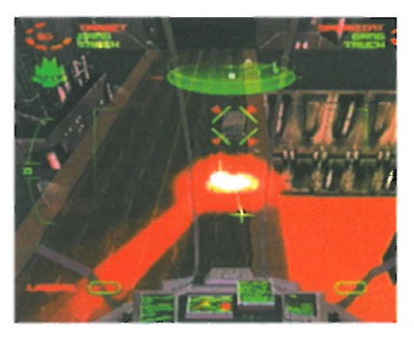
Ahora te asignarán el vehículo terrestre Rhino. Tiene los mismos controles que un helicóptero de combate, pero no puede volar. El Rhino viene equipado con una torreta automatizada, que fija blancos aéreos y les dispara, de manera que lo único que debes hacer es mantenerlo lo bastante firme para que dispare en línea recta.

Ve al primer punto de destino. Cárgate los cazas antes de proseguir. Ve a todo trapo y usa el freno de mano para girar de golpe e interponerte en el camino de los cazas. Éstos cuentan con un círculo de giro más amplio que el de tu coche, así que no debería resultarte difícil esquivarlos y abatirlos.

Tu segundo objetivo es un grupo de camiones que van al Sur. Guarda las distancias y bombardea a los camiones con el mortero. Destruye también a los droides guardianes. Vete hacia el Data Key cuando se te indique.

Al recoger el Data Key descenderán más cazas. No te molestes en intentar derribarlos; van demasiado armados. Dale al turbo y vete al siguiente punto de destino: dos helicópteros Havoc. Éstos explotan cuando llegas hasta ellos, pero más te vale moverte enseguida para evitar otra oleada de cazas. Usa el freno de mano para maniobrar entre los edificios y perder a los cazas.

Destruye el siguiente grupo de camiones y recoge el segundo Data Key. Acaba con el nuevo conjunto de droides. Recoge el último Data Key de entre los escombros. Mete el turbo para ir directo hacia el procesador de la atmósfera, a fin de restablecer el suministro de aire para la cúpula. Ataca a los últimos droides a quemarropa con el mortero para asegurarte de no fallar.



► Barre y dispara en vuelo bajo y rápido contra las torretas antiaéreas.

MISIÓN 8: SITUACIÓN CON REHENES

Cuando te aproximes al convoy, de los camiones de cabeza y cola saldrán cañones antiaéreos. Como los camiones son abiertamente hostiles, puedes suprimirlos a ambos de la ecuación. Procede a explorar todo el convoy antes de ir al pabellón del sector. Hecho esto, destrúyelos a todos en un periquete con bombas Vanguard.

Con el convoy fuera de circulación, se te ordenará volver a la base. Pero antes destruye a todos los cazas que vienen hacia ti para incrementar tu puntuación. La mayoría son naves lentas de la clase Butcher, así que no supondrán un gran problema. Eso sí, ojo con sus dos cañones láser.



Dirígete al túnel para investigar un alboroto. Ten seleccionadas las bombas Vanguard, las vas a necesitar. Pasa sobre los coches de la G-Police aparcados. Acribilla al coche en cabeza con el láser. Mantén la posición y espera a que aparezcan los tres siguientes coches. Estos tipos llevan misiles tierra-aire y son más que capaces abatir tu Venom en unos segundos. Vuela bajo y deprisa. Entiérralos con todos los Vanguard que te queden. Tras acabar con ellos, vete a la siguiente cúpula.

Unos vehículos civiles están bajo el intenso ataque de grupos de cazas. Cobra algo de altitud y ve directo a por ellos. Si logras interceptar a los cazas antes de que alcancen los edificios, pararán para atacarte a ti. Aunque no eso no es muy conveniente para tu aparato, representará un respiro para los edificios. Los cazas se acercan en grupos, así que puedes cargarte

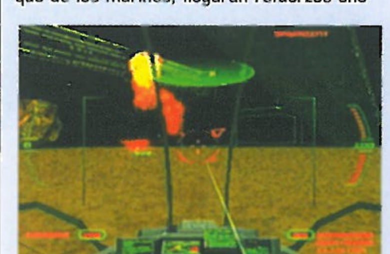
MISIÓN 9: LA OPCIÓN DEL SIGILO

Manténte bajo y pasa bajo los conductos para llegar al primer radar de alerta. Esquiva las llamas de la refinería y cárgate las torretas que te encuentres. Al atacar el primer radar, saltará la alarma. Se enviará un escuadrón de cazas para que te intercepte. Mediante tu fiel mapa, vuelve a la entrada del túnel (no constará como punto de destino). Allí estarán las torretas de la G-Police esperando para contraatacar.

Cuando los cazas sean historia, tienes que despejar un camino para el bombardero. Pasa por lo alto de la disposición de conductos y cárgate las torretas que veas. Destruya el transporte del sindicato que escapa por tierra. Ve a la base en sí y elimina el último grupo de torretas.

A la vez que se acerca la fuerza de ataque de los marines, llegarán refuerzos enemigos. Selecciona misiles aire-aire y prepárate para repeler a tus huéspedes. Haz cara al ataque de frente con los cañones echando humo. Aunque no infligirás grandes daños a los cazas, servirá para romper su formación y desperdigarlos. Además los alejará de los bombarderos.

Tras dar buena cuenta del grupo de cazas, aparecerá una cañonera. ¡Ésta es toda para ti! Selecciona tus misiles y ataca a saco y con rapidez. Retírate antes de sufrir demasiados daños y, hagas lo que hagas, no te quedes parado. Si te quedan bombas, puedes probar a lanzarlas sobre la cañonera Orion. Para ello hacen falta unas peligrosa maniobras a baja velocidad, pero si el escuadrón de bombarderos está bajo un fuego intenso, no tendrás otra opción.





ARMAS SECUNDARIAS

TERACAN 'SOUL SEEKER'
Es el más preciso de los misiles del juego. El Soul Seeker no posee una cabeza de guerra potente, pero a la que consigues fijarlo, el impacto está casi garantizado. Es un arma eficaz en las zonas edificadas que conforman el grueso de Callisto.



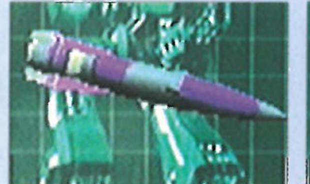
MISIL DE PERSECUCIÓN GEMINI
Con dos lanzamientos simultáneos por disparo, se duplica la precisión del misil Gemini. Cada cabeza de guerra es tan potente como un solo tiro del Soul Seeker. De manera que obtienes el doble de potencia de fuego y el doble de posibilidades de acertar.



MISILES DE DISPERSIÓN HENSCHEL 'STARBURST'
El Starburst dispara ocho misiles por tiro. Cada cabeza de guerra fija de manera independiente su propio blanco, permitiendo enfrentarse a ocho unidades enemigas a la vez. Es mejor usar el Starburst en terreno abierto y en combates a gran altura.



COHETE 'VINDICATOR' PARA AMIGOS O ENEMIGOS
Llevar a bordo un escáner identificador ayuda al Vindicator a apuntar sólo a aparatos enemigos. Esta arma no fija a civiles ni unidades amigas como blancos. Durante las batallas en la colonia, esta cabeza de guerra te ahorrará munición y compañeros de vuelo.



MISIL DE HIPERVELOCIDAD 'SIREN'
Para usar el Siren, apunta a los aparatos enemigos manualmente. La cabeza de guerra va en línea recta y sin guiar, así que más vale usarla contra blancos estáticos o muy grandes. También resulta eficaz contra grupos de cazas.



algunos con facilidad gracias al lanzamisiles Siren.

Tras rechazar a la primera oleada, la banda decide poner toda la carne en el asador. Mantén la posición y aguarda a que llegue el equipo Sigma, que está a 60 segundos de distancia. Debes alejarte de las cañoneras o te convertirán en picadillo.

Ayuda al equipo Sigma en el ataque contra las cañoneras Orion. Usa los misiles Siren y el cañón láser para eliminarlos desde máxima distancia. Selecciona al equipo Sigma en tu barra de armas secundarias y dirígelo contra las cañoneras.

MISIÓN 10: LA CALMA ANTES DE LA TEMPESTAD

Ve hacia el primer grupo de transportes. No vendrán señalados, así que deberás identificarlos visualmente. Examina los transportes y ve luego as por más. Cuando descubras a los contrabandistas, dispárales enseguida antes de que se presenten los cazas de la banda para ayudarlos a huir. Rechaza a los cazas de la banda y ve enseguida a reforzar la plataforma de la G-Police. No te separes de ella y usa los misiles para derribar a los cazas del sindicato antes de que se acerquen.

Ve hacia la siguiente cúpula a interceptar al APC del sindicato. Ignora a los cazas de la zona: dedícate a apuntar a las dos rampas que llevan a la carretera de encima. Aguarda a que tu ordenador fije como blanco la parte correcta de la rampa antes de disparar. Destruye una sección de cada rampa e intervendrá el equipo de detención. Procúrale cobertura aérea abatiendo al resto de cazas de la banda.

Vuelve por el túnel. Allí puedes interceptar a más cazas. Usa los misiles Starburst para abrirte camino a través de ellos. Dirígete a la plataforma de rearme. Equípate y ve tras la primera patrulla de marines. Examínala y pasa a la siguiente. En cuanto su duplicidad quede al descubierto, los tanques de asedio abrirán fuego. Ponte detrás de ellos para que sus torretas no puedan apuntar a tu aparato. Luego suelta bombas Vanguard para destruirlos a ellos y su falsa identidad. Hecho esto, puedes regresar a la base o bien liquidar a los cazas restantes. Si te quedan misiles, ve a



darles para el pelo a los cazas y deja los cielos bien despejados para completar el objetivo secundario.

MISIÓN 12: RETAGUARDIA

Vuela bajo y despacio hacia el primer grupo de torretas. Avanza muy poco a poco hasta aparezca el cuadrado rojo sobre cada torreta. Estarás fuera del alcance de sus cohetes, pero ellos estarán a tiro de tus láseres. Recorre el túnel, destruyendo todas las torretas de este modo. Mantén la posición cerca de la base aérea. Cuando los marines corten la corriente del túnel, tira hacia delante. Hay varios tanques de asedio camino de la base aérea. Manténte bajo y destrúyelos usando el mismo método empleado con las torretas. Si quieres puedes usar napalm para ver cómo arde todo.

Una vez despejada la base, las baterías de emergencia para las luces del túnel se agotarán, sumiendo la zona en la más absoluta oscuridad. Tendrás que depender de tu ordenador de tu ordenador para avanzar hacia tu siguiente conjunto de blancos. Destruye todas las incursiones de los marines.

Al final se te dirá que apuntes a las unidades interceptoras que han causado el apagón del túnel. Selecciona las bombas BBQ y lánzalas sobre dichas unidades.





Con esto te desharás de los marines que protegen el área. Destruye todas las unidades interceptoras para restablecer el alumbrado de emergencia.

Ve a por la siguiente incursión de marines. Al aproximarte al origen de la señal, te atacarán cañoneras marines de la clase Titan. ¡Da un giro de 180 grados y sal de



CONSEJO

No tengas miedo de embestir aparatos enemigos: causas daños substanciales a los cazas, mientras que el Havoc sólo pierde algunos puntos de blindaje.



CONSEJO

Dispara a las torretas desde lejos. Si no te pueden ver, no pueden acertarte. Apunta al centro del cuadrado de la mira para asegurar el impacto.

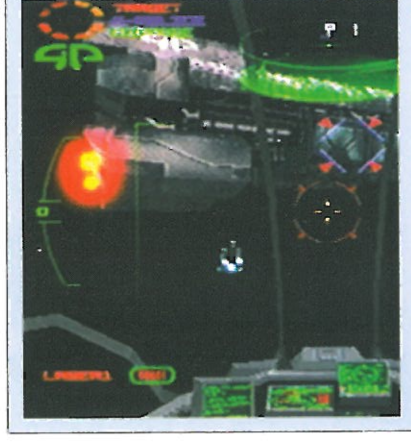
MISIÓN 11: LLAMADA DE AUXILIO

Ve a toda velocidad a la base aérea y rearma tu aparato. Mantén la posición y espera a que ataquen los marines. Quédate junto a la base aérea y ve disparando a los aparatos atacantes a base de misiles. No te molestes en perseguir a los cazas: deja que lo haga el resto de tu escuadrilla.

Tras rechazar el primer ataque, más cazas de los marines se unirán a la refriega. Usa la poscombustión para alcanzar a los aparatos que vienen en camino. Intercéptalos y destrúyelos antes de que tengan la base aérea a tiro. Usa misiles Siren para causar unas bajas rápidas.

Abatida la segunda escuadrilla de cazas, es tarea tuya sacar la base aérea de la cúpula. Ve hacia el punto de





destino de la salida de la cúpula. Selecciona los misiles y destruye las torretas automatizadas. Manténte bajo y cárgate los APC que vienen por el túnel.

Usa la poscombustión para ir hacia el caza que está al mando y elimínalo lo antes posible. Corre de vuelta al túnel a proteger la base aérea. Mantén la posición en la boca del túnel, delante de la barrera. Cuando se detecte al tanque de asedio en el túnel, espera que baje la barrera. Ponte a ras de suelo y sitúate entre el tanque y la base. Dale al tanque con todo lo que quede. Llama a tu compañero si necesitas fuego de cobertura.

COHETE SONIC EFU-19
El Sonic, otra arma sin guía, dispara un abanico de munición en un área extensa. Despliégala contra grupos de unidades apiñadas en grupos o blancos grandes. Los cohetes cubren un área bastante amplia al ser disparados, así que ten cuidado si los usas cerca de zonas con tráfico civil.



COHETE DE HIPERVELOCIDAD 'BANSHEE'
El lanzacohetes Banshee dispara una descarga rápida de cabezas de guerra en línea recta. Debido a su elevado promedio de fuego, es fácil consumir la munición entera en unos segundos. Al igual que las otras armas no guiadas, el Banshee debería usarse contra grupos de enemigos.



COHETE DE NAPALM BBQ MK3
Una vez activado, el cohete de napalm cae como una bomba, enviando un torrente de fuego hacia el objetivo. Esta arma es de una eficacia extrema contra los APC y la infantería. No inflige muchos daños contra torretas o blancos de fuerte blindaje, así que mejor reservalo para blancos menos importantes.



CAÑÓN ANTIAÉREO 'HARBINGER'
Una vez fijado sobre un objetivo, los obuses del Harbinger suponen la destrucción instantánea para la mayoría de blancos sin blindaje, y son especialmente potentes contra aparatos aéreos. Sin embargo, el cañón tarda en recargarse, así que no dependas de él en una situación de combate frenética.



MISIÓN 14: ZONA DE PRUEBAS

Tras sacar a la luz este prototipo de vehículo, a ti te toca probarlo. El Raptor puede mirar hacia arriba y hacia abajo para apuntar tanto a objetivos de tierra como aéreos. También cuenta con una capacidad limitada de vuelo. Para empezar, el Raptor va armado con sólo una ametralladora, la cual está cargada con balas normales, sin cartuchos rastreadores. Esto significa que deberás usar tu buen criterio para acertar a los blancos. También puedes pulsar y aguantar el botón de disparo para fijar los blancos.

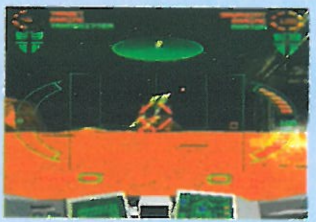
Corre a la base aérea e impúlsate a la cubierta de vuelo. Descarga tu ruta de patrulla. Dirígete al primer punto de destino. El puesto de escucha de los marines está poco vigilado. Devástalo con breves ráfagas de ametralladora para evitar que el arma se recaliente.

Vete al siguiente punto de destino. Impúlsate a lo alto del peñasco. Intercepta a los cazas que vienen de camino. Rastréalos y destrúyelos a mano antes de que se acerquen. Luego apunta al transporte de los marines. Cuando lo hayas abatido, ve al valle a pelar a los marines que ha soltado.

Ve a la entrada del túnel cuando recibas la llamada. Aparece disparando y persigue a las motos de reconocimiento hasta destruirlas todas. Vuelve a la entrada del túnel. Intercepta al último par de tanques de asedio.

Cárgate a los últimos cazas que huyen. Ve a terreno elevado y dispárales desde ahí. Desplázate al último punto de destino, en el interior de la fábrica, para completar la misión.







Repasa tu libro de vuelo de forma habitual. En el fragor de la batalla puede que te pierdas alguna pista vital o un objetivo secundario.



ahí echando leches! Menéate de izquierda a derecha para que no te acierten sus disparos. Sal del túnel y vuelve al centro de investigación.

MISIÓN 13: DASA KAMOV

Debes rechazar a la fuerza de ataque marine durante 15 minutos mientras se erige la





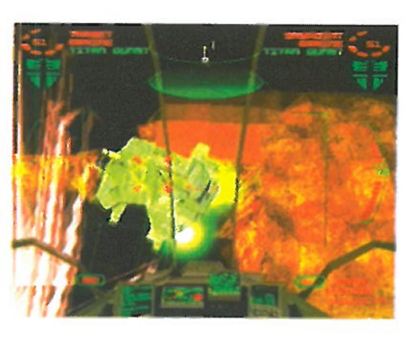
red de defensa. Tu primera tarea es proteger la base aérea. Dirígete al primer grupo de cazas y abátelos con tus láseres.

Saldrá una cañonera de la clase Titan. Ordena a tu compañero que ataque y selecciona misiles Siren. Manténte por encima de la cañonera para que no pueda apuntar con sus cañones pesados. Apártate y dispárale. Usa los botones de desplazamiento lateral para esquivar la peor parte de su fuego. Enciende los dispositivos de poscombustión para llegar a los transportes de marines. Cárgatelos apuntando a la cabina.

Se enviarán más cazas a atacar la base aérea. Ignora el pequeño grupo de cazas y retorna a la base aérea para repeler a los huéspedes. Derriba al gran escuadrón de marines en cuanto lleguen.

▼ Los remolcadores de los marines cuentan con una fuerte protección. Utiliza misiles Starbust o Siren para derribarlos.





Más transportes de marines asaltarán la entrada de la cúpula. Usa la poscombustión para ir tras ellos y ataca su escolta. Ocúpate enseguida de los cazas para poder atacar los remolcadores. Si no consigues destruir a tiempo algún remolcador, aparecerá una cañonera.

Destruye todos los remolcadores y las cañoneras y dedícate luego a eliminar el resto de cazas. Si los liquidas a todos antes de que se erijan las defensas, se habrá cumplido el objetivo secundario.

MISIÓN 15: LA ÚLTIMA MANIOBRA

Sal de la fábrica y ve lo antes posible a la base aérea principal. Impúlsate hacia ella para rearmarte. Déjate caer e intercepta la primera oleada de cazas. Usa el impulso para que no puedan fijarte como blanco mientas los apuntas con la ametralladora.

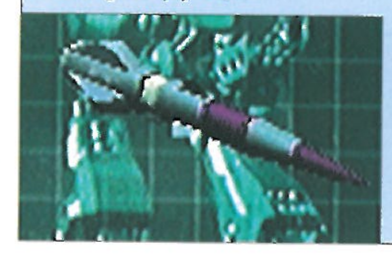
Tu siguiente objetivo son los remolcadores de los marines. Ignora a los cazas que envían para distraerte y dedícate a eliminar los transportes de tropas. Una vez suprimidos, puedes derribar a los cazas.

Se enviarán motos de reconocimiento a atacar el complejo principal. Muévete deprisa para interceptarlas. Rocía fuego con la ametralladora para hacer pedacitos las motos de blindaje ligero. Usa el comando de fijación de blancos para eliminar a grupos veloces. Ataca antes que nada a las motos que empiezan a disparar al almacén.

Ve a la entrada del túnel y abre fuego sobre el convoy. Éste se compone de Raptors de los marines y tanques de asedio. Usa el cañón Harbinger para abrirte

ARMAS SECUNDARIAS (CONTINUACIÓN)

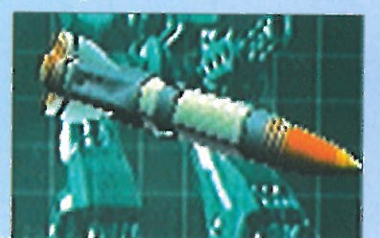
MISIL DE PERSECUCIÓN HK11R
El HK11R se separa en seis cabezas de guerra con objetivos independientes, cada una de las cuales busca un aparato enemigo. Es la mejor arma en situaciones de combate a gran escala, ya que minimiza el riesgo para tus propias unidades, a la par que proporciona un fuego de apoyo intenso.



RHINO: MORTERO MBL02
Es la única arma de apoyo del Rhino. El mortero brinda protección contra blancos lentos o estáticos. En esencia cubre el vacío en las defensas del Rhino, lo cual le proporciona la gran ventaja de enfrentarse a unidades de tierra con una capacidad superior.



COHETE RASTREADOR 'HELIX'
Es la mejor arma anti-caza del vehículo Corsair. Cuando se dispara, el Helix se separa en tres cabezas en el momento del disparo. Éstas se dispersan y se dirigen guiadas hacia el blanco, lo cual las convierte en un arma de una gran precisión en el espacio profundo.



MISIL DE DISPERSIÓN HENSCHEL 'SUPER STARBURST' MK2
Aguantando el botón de disparo, se pueden fijar múltiples blancos con el Super StarBurst. Al soltar el gatillo, se lanzarán hasta ocho cabezas. Esta arma es mejor desplegarla contra transportes y naves del capitolio.







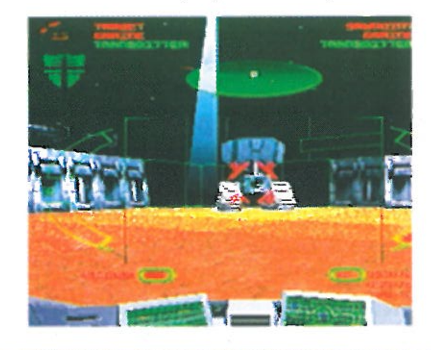


un camino a través de ellos. En ese instante su cobertura aérea intentará atacarte. Ve a terreno elevado y cárgatelos con la ametralladora.

Como último recurso, los marines lanzarán un ataque a gran escala por tierra y aire. Apunta primero a las naves de transporte, ya que éstas traerán a la base tanques de asedio y marines. Acaba con todos ellos antes de pasar a otra cosa. Acto seguido, concéntrate en las unidades de tierra; sobre todo en los tanque de asedio, ya que causan graves daños a tu Raptor. Luego, apunta a la escuadrilla de bombarderos que han enviado a destruir tu Raptor. Usa un impulso si empiezan a soltar bombas sobre tu posición: te alejará de la onda explosiva.

MISIÓN 16: ATAQUE RELÁMPAGO

Destruye todas las torretas de dentro del túnel y las que lo rodean antes de ir hacia el transmisor. Esto garantizará la supervivencia de los camiones que pretendes capturar. Ve hacia el complejo que contiene el transmisor e impúlsate por encima del muro. Prepárate a impulsarte otra vez al caer, ya que las defensas automáticas se ponen a disparar cartuchos de artillería. Usa unos cuantos cohetes BBQ para ocuparte de ellas y cárgate luego el transmisor.



Usa el mapa para localizar cualquiera de los dos camiones. Ve hacia ellos, elimina la escolta del APC y dispónte a usar los cohetes para quitar de en medio a cualquier transporte que se acerque. Examina el camión para hacerte con el control de sus sistemas de guía. Ve con él al túnel.

Selecciona el mapa y dirígete al segundo camión. Escóltalo como hiciste con el primero y llévalo al túnel para ponerlo a salvo.

Cubre la retirada del camión atacando a los cazas que llegan a la cúpula. Apártate y dispara a los aparatos que vienen de camino. Apunta primero a los transportes, ya que no pararán de dejar caer marines. Una vez libre la cúpula de resistencia, la misión habrá acabado.

MISIÓN 18: PRIMER ASALTO

Ve al corazón de la base enemiga. Apunta a los grandes contenedores de combustible que hay cerca de las cañoneras. Si vas lo bastante rápido, puedes destruirlos todos, con lo cual destruirás también la cañoneras. Cárgate las torretas y cañoneras que queden antes de proseguir hacia el túnel.

Selecciona los misiles Starburst y vete a por el transporte de marines. Hazlo saltar en pedazos antes de que logre desplegar su carga de marines. Dispara a los hombres que consigan llegar al suelo. Usa los misiles Seeker para acabar con los cazas del túnel. Entonces aparece una cañonera. No puedes rodearla, así que dedícate a ladearte de izquierda a derecha, esquivando el fuego de su cañón.

Neutralizada la cañonera, puedes volver a la cúpula principal. Mantén la posición sobre el transporte de tropas y sacúdete a los cazas atacantes. Una vez que te hayas ocupado de la primera oleada, deberías ir a la boca del túnel a interceptar la segunda. Usa los misiles Starburst, ya que son muy eficaces en espacios confinados.

OCULTO

Cada misión se puede completar en tres niveles de dificultad distintos. Al terminar una misión en la opción 'Difícil' o 'Normal', tendrás acceso a secuencias de vídeo y galerías de bonificación, así como a más música y misiones. Puedes acceder a ello mediante la opción 'Base de datos'.



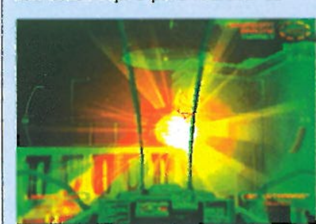
MISIÓN 17: EL DESERTOR

En cuanto detecten tu invasión, los marines apagarán las luces. Pasa a visión nocturna por infraverdes y busca aparatos que se acerquen. Aléjate del convoy por delante hacia el primer punto de destino. Vuela rápido y bajo para cargarte el primer escuadrón de APC. Éstos van armados con cohetes antiaéreos, así que no pares de moverte para confundir sus sensores rastreadores.

Pasa al segundo grupo de APC. Destruye las torretas desde el sur profundo. Pasa el edificio y ponte a ras de suelo. Ve a interceptar la primera oleada de motos de ataque. Sigue la carretera hacia tus blancos y fríelos todos con fuego láser concentrado.

Vuelve al punto de reunión y anula las torretas automatizadas. Quédate lejos para evitar sus disparos. Una vez despejada la zona, se enviarán cazas de la clase Corsair a tu posición. Abátelos todos con tus misiles restantes.

Las cosas se calmarán un poco: usa este respiro para rearmar tu aparato. Espera a que aterrice el transporte de los marines: no ataques a estas unidades.



Ve deprisa para interceptar la patrulla de marines. Usa misiles Starburst para pelarlos antes de que puedan informar de tu posición. Regresa al punto de reunión a proteger a los diputados del inminente ataque de APCs.

Dirígete al túnel con las bombas BBQ seleccionadas. Los APC están agrupados en estrecha formación, así que deberías poder eliminarlos en masa con tus bombas. Desbaratado el ataque terrestre, los cazas de élite de la clase Samurai vendrán a acabar con la reunión. Repele el ataque aéreo y vuelve con los APC.

Justo cuando crees que se ha acabado, aparecen dos cañoneras de los marines. Debes destruirlos ellos con rapidez, lo cual se dice pronto. Selecciona los misiles Siren y retírate a un alcance distanciado. Concentra tu fuego sobre una de las cañoneras y ve yendo en círculo sin parar. Pulsa una y otra vez el botón de disparo para crear un ataque constante que desgaste los escudos del blanco. Usa los botones de desplazamiento lateral para rodear a la cañonera. Si te aciertan hasta quedarte en menos de 15 escudos, retírate a recargarlos antes de volver aquí. Ve rodeando y disparando sin parar a las cañoneras. A menos que te acerques demasiado no sufrirás grandes daños.

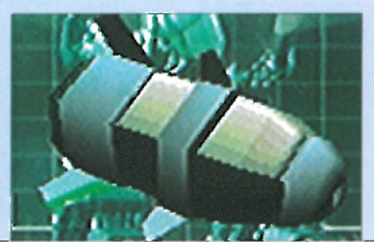
PARALIZADOR DE PULSO ELECTRÓNICO ROTHBART OPTICS MK 2 (EPP)
El EPP cuenta con una carga de ocho disparos que se recargan en un breve lapso de tiempo. Esta arma cuesta de apuntar, debido a la lenta velocidad del pulso electrónico. Usa repetidos disparos a quemarropa para aprovecharla al máximo.



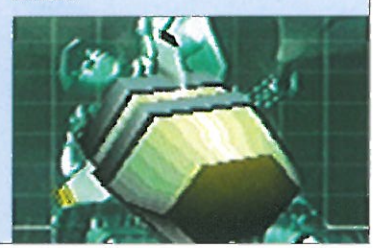
CABEZA DE GUERRA DE FUSIÓN SVERDLOFF 'CLEARWATER' MK4
Se trata del arma más potente del juego. El Clearwater es una bomba atómica sin guía. Hay que dispararla a quemarropa para acertar en el blanco. Cuando impacte, debes estar muy, pero que muy lejos, o tu aparato sufrirá daños.



BOMBA VANGUARD MK2 'BUILDING BUSTER'
Esta bomba se dispara usando un indicador de línea recta. Puede ser muy difícil de usar con la vista de cabina seleccionada. Pasa al punto de vista externo para asegurarte de fijar un blanco antes de soltar la bomba.



CB05: BOMBA 'CLUSTER'
Debido a la gran proliferación de bombas desplegadas por el CB05, se puede cubrir con explosivos una vasta área en tan sólo unos segundos. Utilízala para destruir las concentraciones de blindados, pero aléjala del tráfico civil para evitar innumerables víctimas.



MISIÓN 20: ATAQUE CONTRA LOS SUMINISTROS

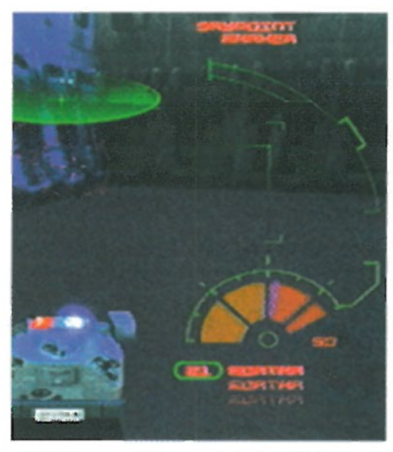
En el ataque contra los suministros tienes que pilotar un Raptor. Antes que nada debes despejar el túnel de unidades enemigas. Usa la ametralladora para destruir las torretas y los APC desde lo más lejos posible. Hecho esto, dirígete a la boca del túnel.

Avanza hacia el remolcador de los marines y apunta a la cabina de mando (la parte de delante). Usa la ametralladora con precisión para destruirla. Vuela también las torretas que hay cerca. Ve hacia la cañonera de los marines con el cañón Harbinger seleccionado. Rodea el barco y bombardéalo. Usa el impulso para esquivar su fuego de represalia. Unos cuantos impactos con el Harbinger acabarán con él.

Vuelve con el remolcador y protégelo mientras tus hombres atracan. Intenta eliminar a tantos cazas como puedas antes de que el remolcador empiece a moverse. Si no, te rodearán sin parar. Ya sin los cazas, puedes llevar el remolcador al túnel.

La siguiente tarea es defender la base aérea mientras tus fuerzas logran establecerse en esta zona. Tendrás para esta empresa la ayuda de tres compañeros. Destruye primero a los cazas que se acercan y deja que tus camaradas se enfrenten a los APC. Échales una mano si empiezan a sufrir daños. Vete a la base cuando la plataforma esté segura y destruye todas las torretas para garantizar un aterrizaje sin problemas. Ten cuidado con las torretas ocultas en el interior de la base.





▲ El Rhino es rápido y maniobrable. Utiliza su velocidad para evitar los ataques aéreos.



CONSEJO

Las unidades enemigas más peligrosas aparecen al final de cada misión. Reserva algunas armas secundarias para ellos.



CONSEJO

No te quedes parado ni un segundo. Puede resultar tentador quedarse suspendido y descargar desde una posición estática, pero el enemigo no tardará en ponerse al tanto y te abatirá.



CONSEJO

El Raptor no puede volar, pero puede impulsarse y planear, permitiéndole cubrir largas distancias por el aire. Aprovecha esto para huir de unidades terrestres hostiles.

MISIÓN 19: DEFENSAS PLANETARIAS

Sal del túnel y dirígete al complejo. Empieza a cargarte las torretas desde la máxima distancia. Tras destruir unas cuantas torretas, recibirás una llamada de auxilio del transporte. Vuelve al túnel enseguida y despacha a los cazas de clase Wyrm que hay allí.

Regresa al interior de la cúpula y sigue cargándote las torretas. En vez de apuntar a las torretas del suelo, ve a por los vehículos con orugas que las transportan. Al destruirlos evitarás que los marines instalen más torretas en tu ausencia.

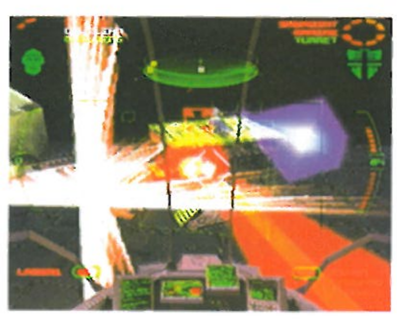
Tras destruir la red de defensa, ve al interior del túnel a proteger el transporte.

Intercepta el primer grupo de cazas. Vuelve con el transporte cuando recibas el aviso de amenaza. Mantén la posición encima de él y descarga tus misiles sobre los atacantes que se acercan. Usa Starbursts para atacar a los cazas a desde cerca, y Seekers para los que queden a largo alcance.

Cuando el transporte llegue al fin al control de fuego, se enviarán más cazas a ocuparse de él. Como antes, vete a ayudarles. Ataca de frente y ábrete paso a través de la escuadrilla principal de cazas, usando misiles Siren para causar bajas rápidas. Una vez destruido este escuadrón, la cúpula estará segura.









MISIÓN 21: TRANSMISOR DE LA COLONIA

Métete en el túnel a gran velocidad. Puentea las barricadas y dirígete hacia la rampa ascendente. Usa el impulso del turbo para dejar atrás a los cazas que te persigan. Cuando llegues a la rampa no uses el turbo o podrías caer. Sube por la construcción y cárgate a los marines.

Vuelve al túnel y elimina los silos de SAM mediante el mortero. Una vez neutralizados, llegarán compañeros. Vuelve al lugar de lanzamiento. Vuelve deprisa a la cúpula de la base. Aparca el coche en el garaje.

Lleva un helicóptero a la cúpula del transmisor. Vuela bajo y despacio para destruir todos los APC de defensa. Usa luego misiles para suprimir sus cazas de cobertura.

MISIÓN 23: DE VUELTA EN EL CUARTEL GENERAL

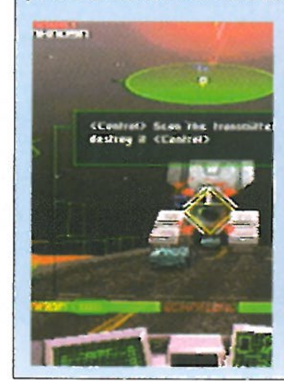
Entra en la cúpula y apunta al primer escuadrón de cazas. Intenta llevártelos lejos del APC de la G-Police. Vete hacia la red de defensa. Retén a los cazas hasta que se acerque el APC. Mantén siempre contacto visual con él. El APC no aparece en tu radar y es muy difícil de encontrar

MISIÓN 22: PUNTO CRÍTICO

Los dos primeros transmisores se encuentran en la cúpula más cercana. Ve hacia ellas. Apunta a mano a los APC de escolta y elimínalos. Procede luego a examinar el transmisor. Destrúyelo cuando hayas acabado. Ve a por el segundo blanco, teniendo cuidado con los cazas. Si alguno fija al Raptor como blanco, abátelo antes de que pueda causarle demasiados daños. Examina y elimina el segundo transmisor y ve a la siguiente cúpula.

Esta cúpula está fuertemente defendida. No ataques la base hasta haber acabado con los cazas de cobertura, o de lo contrario perecerás bombardeado cuando empieces a atacar. También puedes aprovechar esta oportunidad para aniquilar el convoy de suministros que pasa por este sector. Así completarás el objetivo secundario.

La base está repleta de torretas. Impúlsate por encima del muro y toca suelo disparando. Los cohetes Banshee provocan grandes daños a los blancos de tierra. Úsalos para librarte de la mortíferas torretas antes de que se puedan apuntar. Agota los cohetes que te queden para destruir las torres de comunicación de cada rincón de la base. Una vez tumbadas, habrás cumplido el objetivo principal.





MISIÓN 24: INTENTO DE FUGA

La primera parte de la misión es complicada. Necesitas usar el EPP contra todos los aparatos restantes, incluidos los cazas. Dedícate a parar primero al transporte: es el blanco más fácil. Los cazas estarán por ahí cerca para atacar a tu vehículo. Mantén la posición y usa el EPP contra ellos a quemarropa. Tal vez esto parezca arriesgado, pero no son bombarderos, sino cazas, y sólo causan unos daños mínimos con sus cañones láser.

Con los aparatos fuera de circulación, ve a la boca del túnel, destruyendo a los APC enemigos por el camino. Cárgate las torretas que protegen la esclusa de aire. Avanza hacia el obstáculo. Mira hacia arriba y destruye el panel del techo. Dispara al panel que hay allí. Déjate caer a la siguiente cúpula. Neutraliza las defensas automáticas y ve hacia el aparato aéreo.

Al igual que antes, primero evita que huya el transporte. Hay dos de ellos, así que estáte al loro. La mejor forma de pillarlos a ambos es hallar el túnel custodiado por dos torretas. Es la ruta de escape. Aguarda ahí hasta que lleguen los transportes y acaba con ellos. Ve luego a por los cazas. Para detener el flujo de APCs, destruye los puentes que están indicados.

El siguiente grupo de cazas se oculta en unos hangares. Cada hangar está vigilado por un par de torretas remotas. Sólo la ametralladora, ya que los aparatos aéreos tienen la costumbre de convertirse en bajas colaterales.

El último grupo de cazas se halla fuera de la cúpula. Ve por el agujero que hiciste en el túnel para pillarlos. Es difícil acertarles. Usa un impulso para ponerte cerca antes de desplegar el EPP.

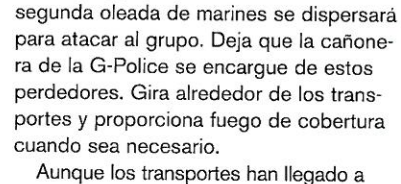




una vez perdido. Si lo destruyen, habrá que eliminar las defensas de misiles.

Cuando el APC llegue a la torre de comunicación por satélite, no dejes de atacar a los cazas. Ve a la entrada de la cúpula y cárgatelos a medida que entran. Estáte alerta por si hay APCs enemigos. Éstos son lentos, así que la mayoría de ellos los puedes ignorar. Elimínalos si se acercan demasiado al equipo de ataque.

Si el equipo no logra abrirse paso a través de la red de defensa, selecciona los misiles Banshee y ponte a la faena. Impúlsate a la plataforma de la red de fuego y suelta unos misiles a corta distancia. Con la red fuera de juego, empiezan a llegar transportes de la G-Police. Quédate delante del transporte que va a



la cabeza y protégelo de los cazas. La segunda oleada de marines se dispersará para atacar al grupo. Deja que la cañonera de la G-Police se encargue de estos perdedores. Gira alrededor de los transportes y proporciona fuego de cobertura cuando sea necesario.

Aunque los transportes han llegado a buen puerto y el cuartel general está en manos amigas, no hay tiempo para relajarse. Hay tres cañonera en camino y no presagian nada bueno. Selecciona los Banshees. Usa las pasarelas de arriba para cubrirte y ataca a las cañoneras desde debajo. Sus grandes cañones no podrán bajar lo suficiente para poder apuntar a tu Raptor, con lo cual sólo los ligeros cañones láser podrán hacerte daño.



MISIÓN 25: ÓRBITA BAJA

El Corsair hace gala de un excelente manejo en gravedad cero, mucho mejor al de los demás aparatos del juego. Examina los dos droides de extracción antes de seguir adelante. Dispara a cualquier asteroide que se interponga en tu camino. Ve hacia a las defensas de los asteroides y haz una pasada cercana. Llegarán compañeros de escuadrilla para ayudarte a eliminarlas.





Dispara desde cerca ráfagas breves con el cañón de plasma.

Ve hacia los pilotos marines que se acercan. Éste es un combate sencillo. Tus compañeros te cubrirán las espaldas de un modo admirable, pero no intentes ser un héroe individualista. Pégate a los cazas amigos y cúbrelos si pasan apuros. Una vez en camino los cazas, toca ir a por la fuerza principal.

Tus compañeros se ocuparán de los cazas. A tu grupo le corresponde inutilizar las naves de lanzamiento y acabar con los transportes. Apunta primero a los transportes. Usa misiles para abatirlos. Si te quedas sin ellos, pasa al cañón de plasma y ataca a quemarropa. Las naves de lanzamiento son más fáciles de derribar: selecciona el EPP y usa disparos rápidos a corta distancia. Son unos blancos tan grandes que no tendrás muchos problemas para acertarles.

MISIÓN 27: ESCOLTA ENTRE ASTEROIDES

Ve a un lugar justo delante del puente del Barrosa. Mantén ahí la posición y conserva una velocidad constante para seguir el ritmo del Barrosa. Selecciona tus armas nucleares y espera la llegada de los asteroides. Cuando se detecten, tira un poco hacia delante y fija la mira con las armas nucleares. Tras quitar de en medio cada uno de los asteroides, regresa al puente del Barrosa. Al hacer esto podrás ver las amenazas directas para el Barrosa, en vez de depender de

MISIÓN 26: EL BARROSA

Realiza unos tiros de advertencia al transporte camuflado. Espera a que se lancen los cazas de los marines, sepárate entonces y ataca. Quédate cerca del Barrosa. Protege al transporte amigo mientras deposita su carga. Intenta disparar a los cazas enemigos cuando salgan de los compartimentos de los hangares.

Intercepta al transporte enemigo que viene por estribor. Vuela por debajo de él e inicia una pasada de ataque. Cárgate el transporte antes de que se ponga demasiado cerca del Barrosa. Mantén la posición cerca de la proa del Barrosa y defiéndelo de los refuerzos que se acercan hasta que la pasma haya desplegado las tropas.

Una vez que el Barrosa esté en manos de la G-Police, dedica tu atención a los cazas que se las piran. Quédate en la cola del primer grupo y agota todos los misiles restantes para evitar su huida. La segunda oleada de cazas intentará retirarse por mismo lugar. Mantén la posición hasta que lleguen y bríndales una calurosa bienvenida.





CONSEJO

Mira el mapa de la cúpula si un blanco no figura como punto de destino. En él aparecen todas las unidades amigas y enemigas.



CONSEJO

Durante las misiones de escolta, permanece siempre junto a tu carga. Los cazas enemigos intentarán alejarte para que sus camaradas pueden atacarla.



MISIONES DE BONUS

Hay 15 misiones de bonificación ocultas en el juego. Algunas son misiones de entrenamiento que te ayudan a habituarte a los nuevos vehículos. Otras son misiones complementarias a las que completas en el juego en sí. Accedes a ellas al completar el juego en el nivel 'Difícil'.





CONSEJO

Nunca vueles en línea recta durante un combate, ya que eso te convierte en un blanco fácil para los misiles y los cazas que te persigan.



CONSEJO

Usa los misiles a corta distancia. Se pueden disparar a lo tonto sin tener que fijarlos y acertarán a cualquier blanco que haya delante de tu aparato.



CONSEJO

Cuando pilotes el Raptor, mantén el gatillo pulsado para fijar un blanco.



▼Bombardea a los asteroides cuando los tengas muy cerca. Así evitarás que golpeen la torre de control del Barrosa.

las alertas de amenaza que siempre llegan demasiado tarde.

Cuando pases por el campo principal de asteroides, usa el turbo hacia las torretas de los asteroides. Mantén la posición y destrúyelos todos desde la máxima distancia. No te acerques demasiado o rodearán tu aparato y lo incendiarán. Ignora por ahora los cazas que vienen hacia ti. Ve directo a por el asteroide descomunal. Si no te quedan armas nucleares, usa cohetes Sonic de fuego rápido a corta distancia. Cuando hayas volado la roca, persigue y destruye a los demás cazas.

MISIÓN 28: PLATAFORMA DE EXTRACCIÓN

Las dos primera oleadas de atacantes consisten en esencia en cazas de clase baja. Usa los misiles Starburst para devastar sus filas. Quédate cerca de la colonia minera para recibir el apoyo de sus cañones láser. Tras la derrota de la segunda oleada, los marines se ponen a desembarcar transportes en la colonia. Intercéptalos y usa tus misiles Sonic para volarlos de los cielos. Elimina primero el transporte más cercano y ve después a por los vehículos que quedan más lejos.

La cuarta oleada de cazas son naves de la clase Cerberus fuertemente armadas. Los misiles Helix son tu única esperanza contra estos veloces aparatos. No se dejarán fijar por ninguna otra arma, y apuntarlos con el cañón de plasma es difícil en extremo.

Con la mayor parte de la cuarta oleada fuera de servicio, los cazas restantes se largarán a casita. Tienes que pillarlos y destruirlos a todos antes de que lleguen a alcance de radio con la nave al mando. Dispones de cinco minutos para dar caza y eliminar a ambos cazas. Por suerte vuelan en línea recta y son blancos fáciles para cualquiera de los misiles que dispares.



MISIÓN 29: CIERRE

Hay un tiempo límite de sólo diez minutos para esta misión. Debes destruir todos los transportes y cazas. Dedícate a eliminar primero los cazas, ya que suponen la mayor amenaza. Usa misiles Helix para fijarlos en la mira y destruirlos.

Durante la misión irán llegando múltiples oleadas. No te quedes sentado



esperando a que vengan a por ti: dírígete al transporte más cercano y empieza a atacarlo. Esto los hará venir en un periquete.

Los transportes son presa fácil sin su escolta. Guarda las distancias y fíjalos como blancos usando Starbursts. Luego acércate y remátalos de cerca. Cuando estén todos destruidos, la misión habrá finalizado.



MISIÓN 30: ATAQUE FINAL

Antes de enfrentarte al Talavera, debes vencer a su escolta de cazas. Al aproximarte al acorazado, se lanzarán cazas en masa. Usa el cañón de plasma para abrirte paso entre ellos mientras están apelotonados y cambia a misiles Helix en cuanto rompan la formación.

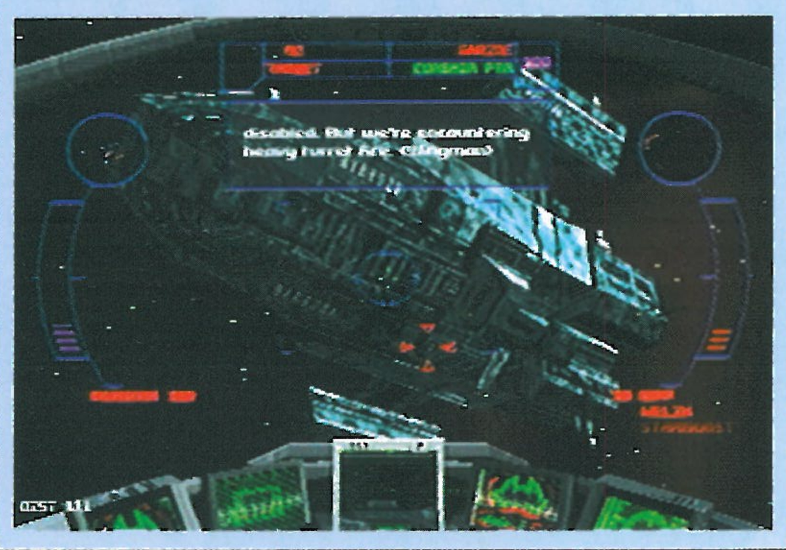
Abatida la primera escuadrilla de cazas, puedes efectuar un ataque contra el generador del escudo. No olvides disparar sólo con el EPP para inutilizarlo. El generador del escudo está fuertemente protegido por baterías de torretas. Es buena idea eliminarlas con misiles Starburst antes de realizar la pasada de ataque. Acércate en diagonal y ataca al generador desde arriba. Retírate al llegar al acorazado y vuela en paralelo a su casco, antes de girar con un rizo para realizar otra pasada. De esta forma evitarás que la mayoría de torretas pueda apuntar a tu aparato.

Con el generador del escudo inutilizado, empezarán a llegar más cazas. Manténte lejos del Talavera o te apuntará con sus cañones. Retén a los cazas en el espacio profundo hasta haberlos destruido.

La siguiente oleada de aparatos de los marines intentará destruir el Barrosa. Ve lo más rápido posible hacia la nave y cubre su puente. Usa misiles Helix para rastrear y destruir el aparato principal de los marines. Luego ponte en marcha para enfrentarte al resto de cazas lejos del Barrosa.

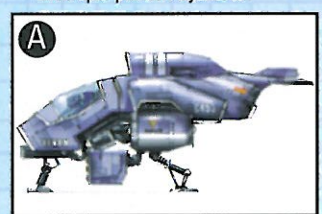
Una vez desbaratado el ataque, puedes empezar tu asalto contra el Talavera. Selecciona tu arma nuclear y arrímate al casco del aparato. Ve lo más rápido que puedas y dispara dicha arma a quemarropa, directa contra el puente.

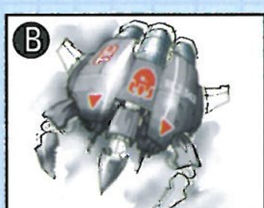




TRUCOS DEL OFICIO

La clave para ser el mejor policía-G es aprender a pilotar y maniobrar tu aparato en situaciones de combate. Aquí tienes unas cuantas tácticas que pueden ayudarte.



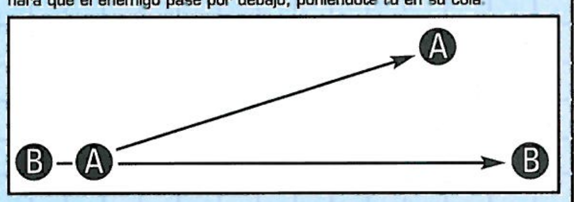


A: La G-Police cuenta con formaciones enteras de rápidas naves voladoras. Estos vehículos cuentan con una maniobrabilidad soberbia, que le permiten moverse con soltura entre los enormes fragmentos de Callisto en el cielo.

B: Las filas enemigas están formadas por cazas espaciales de élite. Aunque están fuertemente armadas, no son demasiado maniobrables

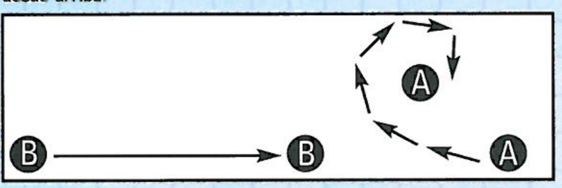
EVASIVA POR SORPRESA

Si llevas un bandido en la cola, mantén la velocidad constante. Zigzaguea, pero no intentes evadirte de tu perseguidor. En vez de eso, aguanta el botón L1 para que tu aparato suba y aminore de forma gradual. Esto hará que el enemigo pase por debajo, poniéndote tú en su cola.



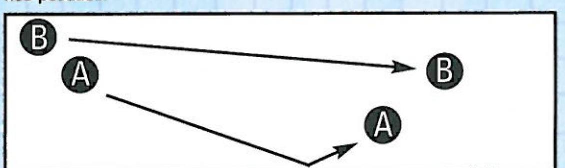
RIZAR EL RIZO

Cuando te venga de frente un aparato enemigo, tira hacia arriba de forma brusca para poner el morro a 90 grados respecto a su ángulo de ataque. Para el propulsor enseguida y sigue tirando hacia arriba: esto hará que tu helicóptero haga un rizo y ataque al enemigo desde arriba.



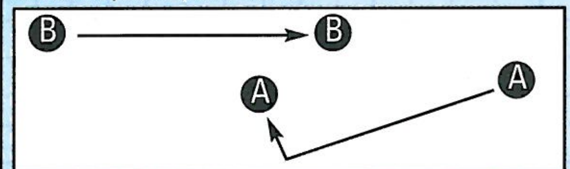
PARA E IMPÚLSATE

Si tienes un bandido pegado a tus seis, apunta el morro hacia abajo y acciona los dispositivos de poscombustión. Arrastra al enemigo hacia el suelo, luego para el propulsor y tira hacia arriba. Esto te pondrá cara a cara con el enemigo, permitiéndote apuntar tus cañones pesados.



FLECHA

Una vez más, se acercan aparatos enemigos a toda prisa. Dale a los propulsores y gira de pronto para ponerte por debajo de su posición. Una vez que estés bajo sus aparatos, da un giro de 180 grados. Con esto te pondrás justo a sus seis.





Editor **Konami**
Distribuidor **Konami**
Precio: **8.490 pesetas**

La magia del **Kartia** emite el brillo de la **verdad**, pero sólo cuando **se templa** en el calor de la batalla. Esta guía te brinda todo el **poder que necesitas** para **triunfar** sobre las fuerzas de la oscuridad.

LEGEND OF KARTIA



LA BÚSQUEDA DE LACRYMA

ENCUENTRO

Esta batalla es bastante sencilla. Sólo has de igualar tus Fantasmas con los Fantasmas enemigos, más débiles. Luego embístelos con tus tropas. Usa las mesas del centro de la sala para que tus personajes queden por encima del enemigo. Asegúrate de mirar el cofre que hay a la derecha de la tasca, ya que contiene algo de texto. También puedes destruir los barriles de la sala para obtener más objetos.

VERDAD Y MENTIRAS

El ladrón es un hábil hechicero e invocará Fantasmas para reemplazar a los que te cargues. Tu primer objetivo debería ser el Kyau que corre por la izquierda hacia los cofres que hay más cerca de los personajes. Si no te encargas de él, destruirá los cofres, privando a tus personajes del texto que contienen.

Ignora el lado derecho de la sala y corre a por el ladrón. Mata a los Fantasma que lo rodean usando tus propios conjuros. Lanza el hechizo del carámbano (Icicle) para destruir al ladrón, ya que se está muy bien protegido contra ataques físicos.

PROTECTOR DE LA LEY

Ésta es una batalla perdida. Hay demasiados enemigos como para que los tres personajes puedan con ellos. Dedícate a levantar una buena defensa que te ayude a repeler la embestida. Invoca el máximo posible de Fantasmas y úsalos para proteger a tus personajes principales.

Elimina los barriles que hay junto a tus personajes y recoge los objetos que contienen antes de que el enemigo se acerque. Haz que tus Fantasmas se ocupen de las unidades de misiles Mordere mientras Rimzan se hace cargo de la situación. Rimzan es un luchador excelente y es más que capaz de encargarse de los Beheads que haya por ahí. Usa magia curadora (Healing) y de escudo (Shield) para mantener a los personajes con vida.

Tras un rato verás que algunos de los enemigos no se mueven. Pasa de ellos y



concéntrate en los enemigos más agresivos. Cuando estén todos destruidos, llegarán Posha y Troy para detener la batalla.

GUERRA DEFENSIVA

Al igual que en la misión anterior, lo primero es suprimir esos misiles Mordere. Observa que los Morderes tienen un alcance de tres cuadrados al disparar, así que mantén a tus personajes fuera de su zona de fuego. Invoca Beheads y mándales ocuparse de los Morderes. Ve acumulando Fantasmas y sustituye los que pierdas hasta que los hayan vencido. Luego desplaza el resto de tu fuerza para atacar.

Usa magia de la tierra (Earth), en particular el terremoto fuerte o el de la fuerza, para aniquilar al grupo que rodea a los dos ladrones. Tras un rato, acudirán Ele y Alana. Usa a Alana para atacar a los golems con su magia, mientras Ele se enfrenta a ellos cuerpo a cuerpo. Cuando te hayas encargado de ellos, trae a tus unidades restantes para aplastar a los pocos enemigos que queden.

A SU MANERA

Ahora que tienes la gramática básica, puedes lanzar sortilegios más potentes. Repón tu fuerza de Fantasmas conjurando enseguida el nuevo tipo de golem. Empareja a tus golems con los golems enemigos. Congela el río con un hechizo de hielo (Ice) y envía a tus guerreros al otro lado a que luchen contra los Lizauros.

Ten ocupados a los dos hechiceros atacándolos con magia. Toma el texto del dragón del cofre y crea Fantasmas Lizauro a



mano para igualarlos a los que crearon los hechiceros enemigos. Vuelve a tener la fuerza de Fantasmas al máximo y lanza un ataque para eliminar a los hechiceros.

INDICIO DE CORRUPCIÓN

En este capítulo las cosas empiezan a ponerse mucho más feas. Asegúrate de tener toda una dotación de Fantasmas Lizauro para empezar. Luego aleja a tus personajes del grupo principal de atacantes. Aguarda a que vengan hacia ti antes de atacar según tus condiciones.

Al tercer turno llegarán más Fantasmas enemigos, haciendo de tus luchadores el relleno de un *sandwich* Fantasma. Por suerte, los Fantasmas de refuerzo están agrupados, así que consituyen un blanco excelente para los hechizos de terremotos. Suelta todos los que puedas antes de que sea tarde.

Lánzate a por el enemigo, asegurándote de emparejar los tipos de Fantasma correctos. Usa tus guerreros para proteger a tu hechicero, de forma que puedan soltar una lluvia de muerte mágica sobre quienquiera que se acerque demasiado. Luego llévalos a todos por el puente para acabar con el grupo final de atacantes.



◄ Utiliza las hachas cuando ataques desde una posición superior. Conseguirás hacer mucho más daño.

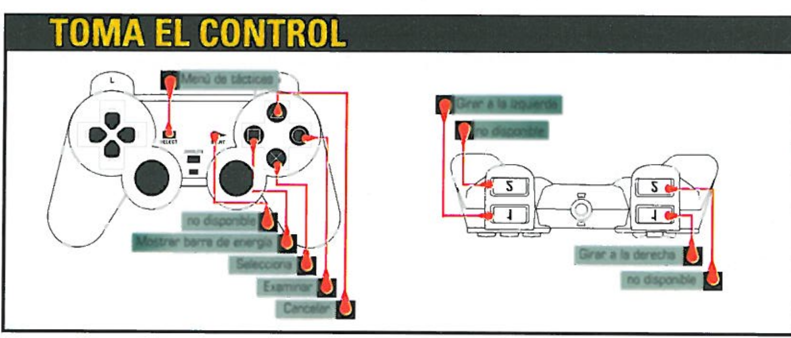
NIVELES DE GRAMÁTICA

Para conseguir acceso a algunos de los hechizos más potentes, debes incrementar tu nivel de gramática. La gramática mide el nivel al que un personaje entiende de las diversas combinaciones de Kartia. Cuando se alcance un nuevo nivel de gramática, se añadirán nuevos conjuros a la gramática del personaje.

Aun sin los niveles de gramática correctos, se puede mezclar el Kartia para producir efectos de hechizos de alto nivel. Experimenta con diferentes combinaciones de Kartia para aumentar la cantidad de conjuros de tu inventario. Presta atención a los nombres de los sortilegios, ya que te proporcionan una pista acerca de cómo se forman. Por ejemplo, el hechizo de la aguja de fuego (Fire Needle) se usa combinando el Kartia de la llama (Flame Kartia) y el Kartia de la aguja (Needle Kartia).



TOMA EL CONTROL



El hechizo de hielo tiene más de una utilidad. También puede usarse para congelar el agua en este nivel, para de esta manera poder cruzarlo.

LAMENTO

Pon tus Fantasmas Sombríos a la izquierda para contrarrestar el gran pelotón de Fantasmas Comunes que hay allí. Invoca tantos Lizauros como puedas: necesitarás su movilidad en aguas poco profundas. Usa hechizos de hielo para congelar el río y permitir cruzarlo a tus personajes. El flujo de hielo (Ice Flow) es especialmente efectivo, ya que congela grupos de baldosas de agua. Úsalo para llevar a tu fuerza de ataque principal a su posición. Cuando luches con los Garorks, intenta rodearlos y ser el primero en atacar en cualquier combate. Son incapaces de contraatacar tras un impacto con éxito, así que agobiarlos con muchas unidades en el mismo turno es una buena táctica.

▶

Vigila las partes que puedan derrumbarse. Mantén agrupados a tus chicos por si las emboscadas. Utiliza el terremoto para repeler a los enemigos.

EL CAMINO DEL EDÉN

Antes que nada, aléjate de los pilares. Esas puñeteras cosas tienden a caer sobre los aventureros incautos, causando unos enormes daños. Cárgate enseguida a los dos Polypenos y dedica luego tu atención a los cucos Kyuas. Elimínalos a todos antes de que puedan destruir los cofres. Dale a Zakuro con un hechizo potente para que tenga que curarse a él mismo, evitando así que invoque a más de esos malditos Kyuas.

Aplasta a los Kabandas que custodian la arcada y haz que tu ejército la cruce corriendo para atacar a Zakuro. Usa hechizos de largo alcance para mermar sus fuerzas. Luego arrincónalo para que puedas abrir el cofre restante a placer.

LA SORPRESA FANTASMA

Los Fantasmas, en general, se pueden sacrificar. No obstante, si logran sobrevivir a una batalla, se los puede guardar para un uso futuro. Como los Fantasmas aumentan en los niveles, adquieren más poder. Si consigues que un Fantasma llegue al nivel 20 sin que lo maten, habrá una sorpresa esperándote. Si eliminas un Fantasma que ha alcanzado el nivel 20 o superior, toda la magia almacenada se transforma en un objeto poderoso que recibirás.



EL DÍA EN QUE ELLA SOLLOZÓ

Haz que tus Fantasmas Sombríos y Comunes actúen de avanzadilla mientras recorres el camino. Los Morderes Comunes son el primer grupo que te sale al paso. Los Kabadas son el siguiente conjunto de guerreros que caen sobre tu banda. La magia del agua puede abatir a estos esbirros en un plis-plas, así que úsala en abundancia.

Procura acabar con todos los Morderes antes de que huyan por la maleza, ya que cuesta mucho pillarlos. Pardos el centauro será tu blanco principal. Cuenta con un valor de defensa alto en extremo y es muy difícil enzarzarse con él en un cuerpo a cuerpo. Aléjate de él hasta tener unas cifras suficientes para un ataque conjunto.

ARROYO TRANQUILO

Acumula Pardos Comunes. Sitúa tus personajes al borde del mapa. Neutraliza primero a los Kabadas Muñeca mediante tus Pardos. Lánzales unos cuantos conjuros de agua marina (Sea Water) para causarles el máximo de daño.

Usa personajes humanos para conducir tu ejército, y abre un camino a través del enemigo con ellos a la cabeza. Esto servirá para ocuparse de los Pardos que se acerquen a ti a hurtadillas. Usa magia de fuego para cargarte a los Pardos Comunes y Sombríos. Nota: la verdad es que no puedes perder esta batalla, pero evita que te maten a los personajes, ya que esto afectará a la siguiente misión.

▼ Mantén alejados a tus personajes humanos de la acción. Si la palman, perderás la batalla.

SILENCIO

Quita a todos tus Polypenos y Morderes para este nivel. Invoca el máximo de Pardos posible. También es buena idea conjurar algunas armas de calidad para armar a tus chicos.

Dispón tus fuerzas en torno a la carretera. Procura mantener juntos a los personajes humanos. Ve avanzando por la carretera, pero no te esfuerces en atacar hasta el tercer turno. Espera a que los Minotauros enemigos se pongan al alcance de tus ataques antes de abalanzarte sobre ellos con tu ejército.

Quédate en lo alto de la cuesta hasta haber eliminado a todos los Minotauros. Al irte de la cuesta, atacarán los Garorks. Tus Fantasmas los despacharán con facilidad si tienen magia de apoyo. Usa el conjuro del monstruo de energía para encargarte de los soldados.

INVESTIGADOR

Para llegar a los emplazamientos de cañones deberías usar el hechizo del terremoto a fin de elevar la tierra, de modo que tus personajes puedan escalar. Tus unidades recibirán una buena por parte de los soldados y los cañones, pero, mientras tus chicos estén dispersados, ninguno debería resultar muerto.

Apodérate del cañón más cercano y usa un terremoto severo (Harsh Quake) para llegar al segundo. Suelta un terremoto severo contra los soldados que rodean el cañón para debilitarlos. Haz que tus unidades usen lanzas para atacar al enemigo que está en terreno elevado.

Con ambos cañones en tu poder, puedes disparar tan contento contra los Sattelles. Acaba con lo que quede con tus Pardos.

MENTE DISTRAÍDA

Invoca Garorks y Lizauros: necesitarás todos los Fantasmas anfibios que puedas reunir para esta pelea. Usa tus Lizauros para matar a los Pardos de la ribera de la derecha. Aléjate de la orilla y



en principio podrás matarlos a todos sin ninguna pérdida.

Usa magia de hielo para helar un camino por el río. Ve corriente abajo. Reemplaza tus pérdidas con Minotauros y ataca a los soldados del nacimiento del río. Usa magia de viento (Wind) como ayuda. En un momento dado llegarán más Pardos. Una vez más, usa tus Lizauros para atacarlos desde el río.

LA NOVIA DEL PAGANO

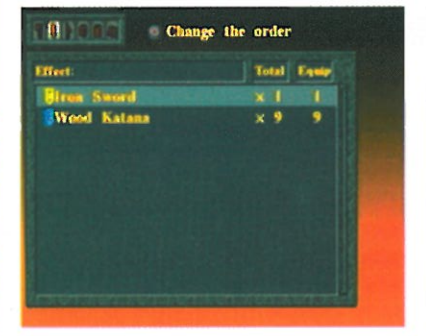
Las unidades enemigas son en su mayoría Fantasmas de tipo Sombrío. Si has logrado tener suficientes Fantasmas mejores en juego, este nivel no debería durar mucho. Usa Sombríos y Muñecas para despacharlos en un periquete.

Acto seguido deberías encargarte de los soldados. Echa mano de los terremotos severos hasta que sean historia. Usa a tus personajes humanos para que se enfrenten a ellos cuerpo a cuerpo cuando estén lo bastante debilitados. Utiliza unidades equipadas con lanzas para atacar a los Akoniets. Las unidades de misiles también van bien contra ellos, así que si tienes alguna, llévala allí. Los enigmáticos Kalyas no parecen moverse durante la batalla. Conjura más unidades de misiles para atacarlos mientras sestean.

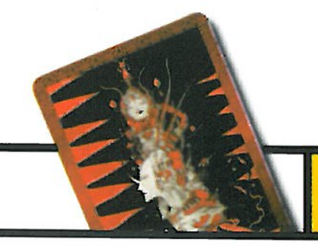
CADENA INVISIBLE

Éste es otro nivel fácil. Sólo debes dividir tus unidades en dos grupos y enviarlos a atacar cada flanco de la ciudad. Mientras mantengas juntas tus unidades, los Fantasmas enemigas no tendrán ninguna posibilidad.

Invoca cantidad de Dragones para que te ayuden en tu tarea. Úsalos para combatir a los Fantasmas enemigos, mientras







Despacha a los Dragones a distancia. No pueden responder a ataques cuerpo a cuerpo.

VIDA DELICADA

Esto es una misión de rescate bastante simple. Antes de nada, asegúrate de que Rimzan no esté donde lo puedan dañar. Para ello llévalo al lago y usa el hechizo del glaciar para elevarlo por encima del nivel de ataque de los Dragones.
Usa ahora tus Fantasmas para acometer a los Dragones. Rodéalos uno por uno y derríbalos con ataques en tumulto. Los Dragones dependen de su aliento flamígero para defenderse y no pueden rechazar tus ataques de cerca. Mantén la energía de tus luchadores e incrementa su defensa y energía con un impulso de magia cada cierto tiempo. Una vez muertos los Dragones, Rimzan se te unirá y habrás aprendido el segundo nivel de gramática.



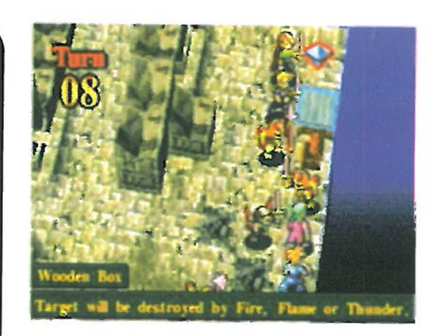
tus personajes emprende la importante labor de abrir las cajas que cubren el texto. Usa el tifón del retumbo (Roll Typhoon) para encargarte de los Fantasmas que intenten escapar o romper tus líneas.

FIN DEL SUEÑO

Lleva tus Fantasmas Sombríos para que respalden el lado izquierdo del mapa. Luego sitúa tus Muñecas a la derecha para repeler al enemigo que se abalanzará enseguida sobre ti. Crea algunos Fantasmas rápidos si puedes. Hay algunos Kartia muy importantes ocultos en este nivel. Pero primero deberás cargarte a los Kyuas antes de que puedan destruirlos.

Vence primero a los Ankoniets y luego haz que tus Sombríos suban por la escalera del fondo a la izquierda, mientras tus Muñecas van por la del fondo a la derecha.

Usa tus Dragones para liquidar a las unidades que vigilan los cofres de debajo de las escaleras, ya que uno de ellos contiene la licencia definitiva (Ultimate Licence), que



te da acceso a todos los sortilegios. Hecho esto, usa el tifón del trueno (Thunder Typhoon) y la copia del trueno (Thunder Copy) para arrasar a las tropas restantes. Para matar a Vandor, usa un par de conjuros de fuego veloz (Speed Fire) tras haberte hecho con la licencia definitiva.

DESPEDIDA

La organización es aquí la clave de la victoria. Asegúrate de que todos tus personajes y Fantasmas tengan el mejor blindaje disponible. Aquí las espadas son las mejores armas. Apila a tus personajes en el rincón superior izquierdo para procurarles una buena posición defensiva.

Dragones, Akoniets y el terremoto del núcleo (Final + Mundo + Estrella + Ley + Terremoto) te ayudarán a derrotar al Fynus. El terremoto del núcleo es de especial importancia, ya que enterrará enseguida a los Dragones enemigos. Bombardea al enemigo con el conjuro, antes de arrollarlos con tus Ankoniets.

Cuando tus chicos hayan cruzado el altar, usa el terremoto del núcleo y los Dragones para eliminar al Fynus. Luego dale a Zakuro con unos cuantos terremotos del núcleo para quitártelo de en medio. Beltshumeltz es un hueso duro de roer: rodea a ese chalado con Dragones y atácale con su aliento de fuego. No te molestes en usar magia contra él: es casi inmune. Cuando hayas reducido su energía lo bastante, haz pasar tus pesos pesados para que se líen con él cuerpo a cuerpo. Si acierta a tus personajes con un ataque bien ejecutado les roba energía, así que asegúrate de usar sólo tus mejores unidades para acabar con él. Cuando Beltshumeltz críe malvas, sácate una cervecita y contempla el final; ¡es una caña!

LA BÚSQUEDA DE TOXA

LA CHICA DRUIDA

Ataca a los Fantasmas enemigos con tu fuerza inicial. Tus Fantasmas deberían estar a la altura del enemigo. Avanza para hacer frente al ataque con tus fuerzas humanas y mata enseguida al enemigo.

Usa hechizos de fuego con el grupo de monstruos que rodean a Misty. Intenta pillarla también a ella en la onda expansiva. Así no costará matarla. Espera a haber destruido todos los Fantasmas antes de ocuparte de Misty, ya que de este modo aumentará tu recompensa por completar la batalla. Tus Fantasmas las pasarán canutas para acertar a Misty, así que usa tus personajes humanos para destruirla.

PACTO DE JUSTICIA

Repón tu grupo de Fantasmas, procurando producir una fuerza equilibrada de varias clases. Asegúrate de que todos están armados con espadas para el terreno plano de esta batalla. Coloca tus Fantasmas de forma que se emparejen con los Fantasmas enemigos más débiles.

Encárgate primero de los Kyuas, ya que correrán hacia los cofres. Elimina a los dos Fantasmas más cercanos y corre a por el cofre para conseguir un texto. Cárgate los barriles que hay cerca para hacerte con una buena provisión de armas. Equípate con ellas y prepárate a batallar con las restantes unidades enemigas.

Usa un par de Muñecas para ocuparte del guardaespaldas Sombrío de Mona. Utiliza tus guerreros humanos para acabar con Garum. Intenta matarla en un turno, ya que durante la fase enemiga se cura a sí mismo.

BUSCANDO EL CAMINO

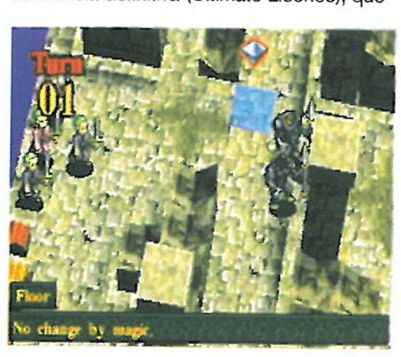
Repón tu surtido de Fantasmas, asegurándote de incluir unos cuan,tos Beheads para compensar. Conjura unas buenas armaduras para ayudar a tus chicos a seguir vivos. Envía a tus Fantasmas a quitar de en medio al enemigo que te ataca, mientras Toxa desempeña la importante labor de conseguir objetos extra de los barriles.

Usa los jardines de flores para curar a las unidades dañadas dejándolas allí durante

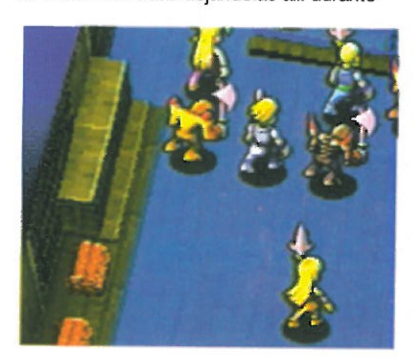
PIEDRA, PAPEL, TIJERAS

Cada una de las tres clases de Fantasma tiene un punto débil. Los Fantasmas Muñeca son más débiles que los Fantasmas Comunes, pero más fuertes que los Fantasmas Sombríos. Los Fantasmas Sombríos son más fuertes que los Comunes, pero más débiles que los Fantasmas Muñeca. Los Fantasmas Comunes son más fuertes que los Muñeca, pero más débiles que los Sombríos. Éste es un importante factor a considerar durante la batalla.





Basic Ability		Magic Defense	
Attack	6	Fire	25
Hit Ratio	93	Water	37
Defense	9	Wind	37
Speed	1	Earth	25
Equip Rank			
Spirit Knife		Shadow + 5 damage	
Military Hat			
Chain Jacket			
Military Shoes			
Auto equip			
Equip option		Change the order	



◄ Puedes cambiar la posición de tus personajes antes de que comience el juego. Aprovéchalo.



BATALLAS EN LA ARENA

Tras cada misión, a los personajes se les da la oportunidad de competir en la arena en unas batallas cada vez más difíciles. El premio por completar estas batallas son armas y un Kartia de *bonus*. No es mala idea completar al menos una batalla en la arena antes de continuar con la misión, cada vez que se te ofrezcan. Ello te permitirá acrecentar tu inventario de armas y las provisiones de Kartia.





un turno. Rechaza al enemigo durante cuatro turnos y la caballería aparecerá bajo el aspecto de Misty Duran y Alana. Usa estos refuerzos para eliminar a los Morderes. Cárgatelos de cerca, ya que no pueden responder a tus ataques.

VIGILANCIA

Ubica tus Fantasmas Muñeca en el lado derecho del mapa, y tus Sombríos hacia el borde inferior. Conjura un abanico variado de armas para poder luchar en los diversos terrenos sin problemas.

Aparta a Posha del enemigo para que pueda reunirse con el resto del grupo. Usa a Rimzan y tus Fantasmas para destruir a sus perseguidores. Utiliza la magia de la tierra de Posha para apoyarlos.

Selecciona los Fantasmas Comunes que te queden y úsalos para combatir a los condenados Morderes que disparan de lejos a tus tropas. Desplaza tus unidades por las calles de forma gradual, destruyendo todos los barriles y abriendo los cofres a medida que avanzas. Atrapa a los ladrones y liquídalos para ganar la misión.

ADORACIÓN

Tras conseguir la nueva gramática de Troy, los personajes deberán dirigirse al estanque de las tres hojas para luchar contra los ladrones. Elimina a los Sombríos de bajo nivel que puedas tener en tu ejército y sustitúyelos por golems más fuertes. Empareja tus Fantasmas con los grupos enemigos cuando coloques tus unidades.

Envía a tus Fantasmas igualados a ocuparse de sus homólogos más débiles. Usa un hechizo de hielo para ayudar a tus unidades a cruzar el estanque. Una vez al otro lado, los dos ladrones se pondrán a lanzar unos desagradables sortilegios. Mantén a tus hechiceros lejos y lanza golems contra ellos; luego envía a tus luchadores.



► Algunos elementos del escenarios pueden modificarse utilizando la magia. Lanza hechizos poderosos para deshacerte de algunos obstáculos.

PROMESA

Con la marcha de Toxa, la balanza se desequilibra en tu contra. Ábrete paso a través de la valla que te rodea y ataca a los golems enemigos: deberías poder matarlos a todos en un turno.

Mantén a tus personajes lejos del tío del cañón. Éste tiene muy buena puntería y le quita la mitad de energía a un blanco de un solo tiro. Ve dándole con hechizos de la tierra hasta que sucumba.

Al final se presentará Toxa. Retira a tus chicos para que se reúnan con Toxa. Luego usa a tu grupo reforzado para atacar a los ladrones y aniquilarlos.

DÍAS DE DESCANSO

Los tres Dragones a los que te enfrentas son pan comido. Con tu notable fuerza de atacantes podrás rodear y matar a cada uno en un turno sin problemas. Como con todas la unidades de misiles, los Dragones no pueden responder a ataques físicos cuando les aciertan: dependen únicamente del radio de su aliento flamígero para salir de apuros. No olvides cubrir de hechizos curativos a tus luchadores cuando estén cerca.

Usa a los tipos de Bachstail para atacar primero. Respáldalo con tu nuevo conjuro de Mercurio. No te preocupes por sufrir pérdidas: sólo estará por aquí en esta única misión. Tú no pares de agobiar a los Dragones con Fantasmas igualados y te llevarás sin problemas la gran recompensa por completar esta misión.

INDICIO DE DIVERSIÓN

Esta misión es para disfrutar. No tienes por qué ganar, pero te agenciarás una gran recompensa según el número de turnos a que hayas sobrevivido. Como siempre, la batalla terminará en cuanto uno de tus humanos muera. Tus Fantasmas que mueran aquí, muertos quedarán para siempre, que lo sepas.

Las espadas cortadoras (Slashing Swords) van bien contra los Fantasmas Comunes que el enemigo lanza contra ti. Conjura algunas para armar a tu grupo.

Úsalas para abrirte paso hacia los cofres que contienen el texto.

Para ganar la batalla, debes matar a todos los Fantasmas en diez turnos. Parece fácil cuando ves la fuerza inicial de Fantasmas. Por desgracia, cada dos turnos aparece una docena de refuerzo.

La mejor estrategia aquí es defender un rincón de la arena. Rodea a tus humanos con una fuerza defensiva de Fantasmas. Usa a los humanos para lanzar hechizos curativos y magia de ataque a fin de mantener a tus Fantasmas con vida el máximo de tiempo posible.

BONDAD

Este nivel vuelve a ir de agua. Aquí los Fantasmas terrestres no son muy eficaces, o sea que deberías eliminarlos para ceder el paso a unidades anfibias. Si con todo invocas algún Fantasma terrestre, que sean Pardos. Sitúalos al final del río para que se encarguen de los refuerzos enemigos.

Usa hechizos de hielo para helar el agua. Ello te permite acercarte lo bastante al enemigo como para usar magia de ataque. También posibilita que tus Fantasmas de tierra entren en la refriega, obligando además al enemigo a ir a tierra firme.

No debería ser muy difícil acorralar y destruir a los Fantasmas. Tras ello, habrás aprendido el nivel intermedio de gramática.

LA ELECCIÓN DEL CABALLERO

Casi todos los enemigos de este nivel son Fantasmas Comunes. Borra todos los Muñecas que haya en tu lista y produce montones de Sombríos y Comunes. Mezcla tu nuevo ultra texto con el arma Kartia para brindar a todo tu equipo un *bonus* +3. Invoca Pardos (excelente alcance de movimiento) y Minotauros (enorme potencia de ataque) como estándar.

Quema la valla de delante con un hechizo de fuego. Emplea un ataque directo contra los Fantasmas enemigos. Intenta rodear y encerrar a los Fantasmas, de forma que puedas usar hechizos que afectan a todo un área para cargártelos a todos juntos.

Una vez despachados todos los Fantasmas, atacarán las tropas enemigas. O mejor dicho se quedarán ahí parados esperando a que hagas el primer movimiento. Dales desde lejos con tus hechizos de la

Los lentos Polypenos bloquean el camino. Manténte alejado de ellos y usa tu magia para atacar a distancia.

EL CAMINO PERMANECE

Si posees el texto lunar y del mar de la última misión, reemplaza tus pérdidas invocando Polypenos. Al hacer esto equilibrarás las cosas respecto a tus enemigos. Ten a tus humanos apartados de los Polypenos y usa magia para debilitarlos. Éstos tienen un promedio de movimiento mediocre, así que en principio podrás quedarte lejos de ellos y lanzarles sortilegios hasta matarlos.

Congela la superficie del agua para pasar al otro lado. Usa magia de viento y agua para aplastar a los Polypenos del fondo. Al igual que antes, corre y dispara sin cesar. Si te hiciste con el texto del Dragón, invoca algunos Lizauros para cruzar las aguas poco profundas y combate en la orilla del fondo. Igual los tipos de Fantasmas y píllate los cofres al otro lado del agua. Ambos contienen un texto y armas de gran valor.

Tras el octavo turno, empiezan a aparecer más unidades en los bordes del mapa. No te molestes en moverte para atacarlas a menos que quieras los puntos de experiencia. En vez de eso, dedica tus esfuerzos en abatir a Cross. Suéltale unas cuantas rocas de lava sobre su nocturno trasero y entierra a ese bastardo para siempre.







tierra. No acabes con ellos hasta haber abierto todos los cofres a fin de conseguir el texto de su interior.

CONSPIRACIÓN

Vale, en esta batalla tus chicos están en un aprieto. Todos tus enemigos humanos pueden usar magia, y vaya si la usan. Asegúrate de tener toda una dotación de Minotauros y Pardos. Potencia todas tus armas para incluir espadas de platino. Crea la mejor armadura que puedas.

Vuela por los aires el grupo más cercano de barriles para conseguir los objetos de dentro. Sal de la carretera. Liquida a los caballeros y los Fantasmas. Usa el sortilegio del terremoto gigante sin cortarte un pelo. Su radio de daños es descomunal. Intenta encauzar al enemigo mediante el terremoto gigante. Eleva la superficie para que deban rodear el terreno abrupto. Atráelos para que ataquen a tus unidades en fila india. De esta forma puedes cargártelos por etapas.

Llegarán caballeros a pequeños intervalos para sustituir a sus camaradas caídos. No pierdas de vista a Posha, ya que los Fantasmas más rápidos suelen cargársela.

EL ORIGINAL

Crea Minotauros, Sattelles y Pardos para reemplazar tus pérdidas. Al igual que antes, rodea a Posha con Fantasmas para que no la maten. Envíala a fulminar a los dos Fantasmas que hay detrás de tu banda.

Opta por un ataque de tres puntas. Envía un tercio de tu grupo a la derecha y la mitad hacia delante. Mantén al enemigo diseminado para que no pueda concentrar su potencia de hechizo contra ti. Recoge los objetos del cofre. Destruye las estanterías para llegar a los objetos de detrás. Envía el grupo de delante a deshacerse de los tres Sattelles. Manda las unidades de los flancos escaleras abajo a que se reúnan con los líderes. Usa a Toxa para afanar el cofre del saliente elevado y llévalo después al altar. Envíale algunos Fantasmas para que no quede rodeado. Tráelo de vuelta a tu grupo principal. Usa el hechizo del terremoto para ocuparte de los grupos de enemigos. Lanza un sortilegio de tornado (Twister) contra los guardias que rodean la caja. Haz que Toxa se ponga ante la caja para terminar.

EDÉN

Para ganar esta batalla, necesitas usar la gramática que ahora posees. Deberías invocar al Fantasma Ankoniet para reemplazar las pérdidas que sufriste en la última batalla. Sitúa tus Fantasmas Comunes al frente de tu ejército. Úsalos para absorber el embate inicial de las tropas enemigas y luego para destruir a los primeros grupos de Fantasmas Muñeca. Ataca a los Dragones antes de que puedan echar su aliento sobre tus unidades. Apoya a tus tropas con multitud de hechizos curativos. Abre el cofre que hay cerca de los Dragones para agenciarte el texto de la hidra.

Usa los conjuros de la copia del trueno y de la llama del loto (Lotus Flame) para abatir a los Dragones. Quizá también te interese helar el estanque para poder ocuparte de los Ankoniets que se pongan demasiado pesados por ahí.

HACIA LA LUZ

Reemplaza tus pérdidas con Ankoniets y Sattelles (también puedes usar Dragones si tienes el texto de la hidra del último nivel). Envía a tus Fantasmas de inmediato hacia los Dragones. Una vez que estés cara a cara con ellos, no tendrán ninguna posibilidad. Usa el tifón del retumbo para cargarte a cualquier enemigo lejano. Recoge el material de los cinco cofres y ataca luego a Cross. Éste cuenta con algunos hechizos muy potentes, así que asegúrate de dispersar a tus Fantasmas. Ve soltando hechizos de terremotos para borrar a ese tío de la existencia.

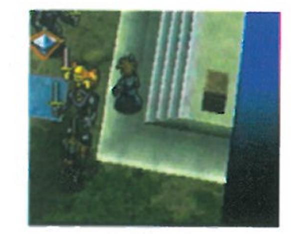
VÍNCULO

Invoca al menos cuatro dragones. Haz que flanqueen a tu grupo de guerreros. Cuando empiece el combate, envíalos contra los Dragones que hay cerca para que sean los primeros en atacar. Usa algunos tifones de retumbo como ayuda.

Divide a tu grupo por la mitad y llévalos a los lados opuestos de la sala. Abre los cofres por el camino para adquirir los últimos textos. Usa tu grupo de la derecha para atacar a los soldados. Tu grupo del lado izquierdo debería estar a mano para derrotar a los refuerzos que ataquen. Usa magia de viento para dar respaldo a tu frío acero.

Tras unos pocos turnos, aparecen algunos malditos Kyuas y se ponen a zamparse los cofres. Usa el tifón de retumbo y otra magia de largo alcance para evitar que sigan atacando.

Evita el contacto con el último grupo de soldados y píllate la licencia ilimitada del cofre final. Luego usa la copia del trueno para eliminar al último grupo de unidades. Debes hacer todo esto hacia el séptimo turno, ya que al octavo empezarán a llegar refuerzos en masa.





Como premio por acabar esta batalla obtendrás la Gramática Avanzada.

EL VENCEDOR FINAL

Haz que tus Fantasmas Sombríos ocupen la parte delantera de tu ejército principal: vas a necesitarlos para matar a los Sattelles Comunes que te bloquean el paso. Cuando se hayan ido envía el resto de tu grupo tras ellos. Usa a Karis para atacar al Garork. Arma a todas tus tropas con lanzas, a punto para la fase dos.

El enemigo responderá con una ataque de magia mientras los soldados intentan tomar al asalto tu posición. Cuando sea tu turno, replica con magia aérea a niveles intensos, antes de ejercer más presión con tus Fantasmas. Los Sattelles y los Minotauros van igual de bien contra los soldados.

Una vez que hayas propinado una buena zurra a los soldados de la colina, Cross bajará a hacerte una cara nueva. Es bastante débil, pero no te lo cargues aún. Usa tus Fantasmas para rechazar a los soldados restantes. Invoca un par de Kyuas para recoger el texto de los últimos cofres que quedan.

Cuando los tienes, ambos sueltan un par de terremotos sobre Cross. Esto acabará con él y sus compañeros. Tras completar este marco argumental, se te recompensará con la gramática avanzada.

Consigue el máximo de armas y armaduras que puedas para esta última batalla. Antes de cargarte a Saradiat te aseguramos que sufrirás mucho, mucho y mucho. Y es que para eso están los enemigos finales, ¿no?

ETERNIDAD

Provee a todas tus unidades de la armadura de ensueño (Dream Armour) para dotarlos de lo último en defensa mágica. Asegúrate de que todos tus chicos estén bien armados antes de colocarlos en el lado izquierdo del campo de batalla.

Envía a tu equipo por el lado de la fuente. Mantén a tus chicos juntos para que puedan cubrirse unos a otros con magia curativa. Luchar contra los Fantasmas Fynus es duro. Iguala tu magia a los tipos de Fantasmas para debilitarlos. Usa luego tus Ankoniets para rematar la tarea. Ocuparse de los Dragones enemigos no costará mucho. Sólo debes fijarte en su valor de movimiento y dejar a tus propios Dragones fuera de alcance. Cuando se muevan hacia ti, recibirás el primer ataque.

Usa todo el Kartia que tengas disponible. Es la última batalla, así que no la echarás en falta. Tras vencer a sus Fantasmas, Saradiat pasa a ser tu objetivo principal. Es difícil de vencer, ya que es inmune a casi todas las formas de magia. Su espada también le cura cuando ataca, así que enfrentarse a él de cerca es bastante difícil. Rodea a Saradiat con tus personajes más poderosos y arréale con múltiples hechizos de copia de trueno. ¡Si eso no lo tumba, nada lo hará!

HECHIZOS SECRETOS

Hay varios hechizos que sólo se pueden conseguir experimentando con combinaciones de Kartia, y no se pueden aprender de ninguna otra manera... ¡aparte de aquí, donde los tienes bien apuntados!

HECHIZO	KARTIA
Gran desastre	Terremoto + Grande + Desastre
Gran terremoto	Terremoto + Molde + Grande
Terremoto en el núcleo	Terremoto + Fin + Mundo + Estrella + Ley
Terremoto del infierno	Terremoto + Intenso + Violento
Capa del ogro	Sombrero + Piel + Duende
Chaqueta del ogro	Chaqueta + Piel + Duende
Zapatos del ogro	Zapatos + Piel + Duende
Súper terremoto	Terremoto + Fuerte + Intenso
Terremoto rápido	Terremoto + Duende + Rápido

ZAO FANTASY VIII

EL RETORNO DE LAS PATATAS ASESINAS



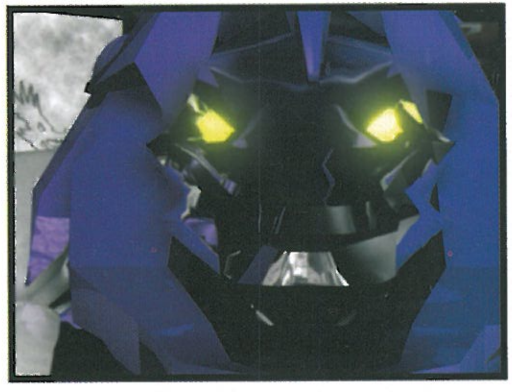




















Guión , personajes y dibujos creados por Abraham López Guerrero

Dedicado a Truji y a Tucán.



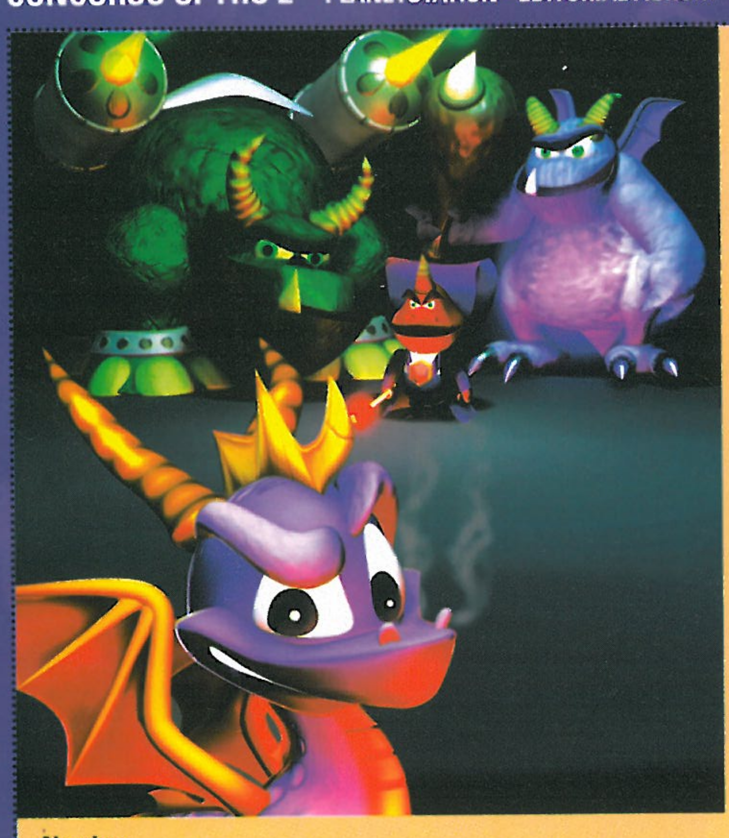
PLANETSTATION Y GameSHOP TE INVITAN A PARTICIPAR EN EL SORTEO DE 10 EJEMPLARES DE:

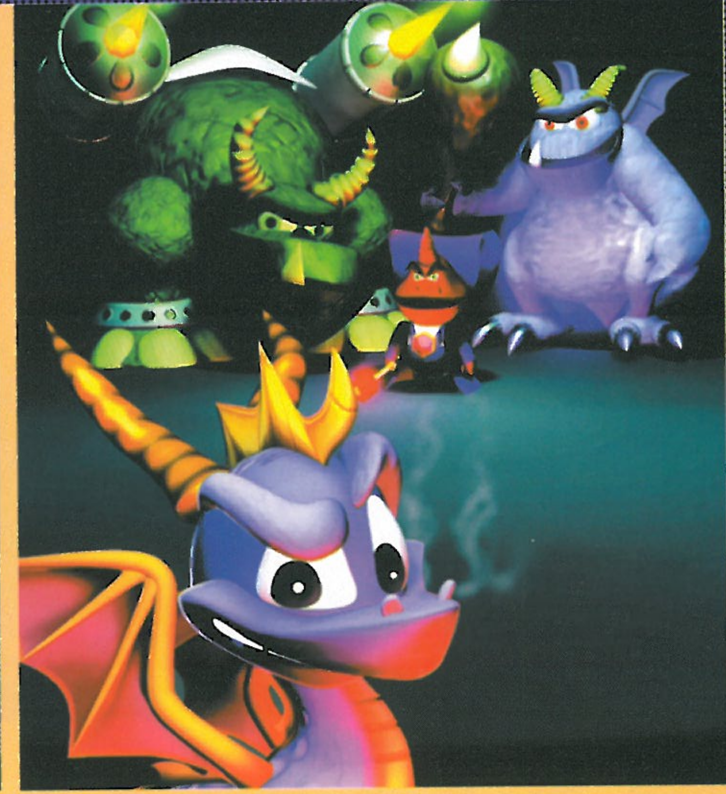
SPYRO 2

ENCUENTRA LAS 7 DIFERENCIAS ENTRE ESTAS DOS IMÁGENES:

AUNQUE SPYRO 2 SEA UNA SECUELA, A ESTE DRAGONCITO NO LE GUSTA REPETIRSE. SI NO NOS CREÉIS OBSERVAD BIEN ESTAS DOS VIÑETAS: HAN DADO MÁS CAMBIOS QUE LA "NIÑA" DE MÉDICO DE FAMILIA. SEÑALAD LAS DIFERENCIAS Y ENVIAD LA SOLUCIÓN A:

CONCURSO SPYRO 2 PLANETSTATION - EDITORIAL AURUM C/ JOVENTUT, 19 08830 SANT BOI DE LLOBREGAT





Nombre

Dirección

Teléfono

CONCURSO SPYRO 2
PLANETSTATION - EDITORIAL AURUM
C/ JOVENTUT, 19
08830 SANT BOI DE LLOBREGAT

BASES DEL CONCURSO

- Aceptar las bases del concurso.
- No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
- Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
- El cupón debe ser original (no se aceptan fotocopias).
- Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 30 de diciembre en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 15 de *PlanetStation*.



Periféricos

mandos tarjetas de memoria joypads pistolas volantes altavoces cables mandos tarje

X-PLORER FX

Fabricante: **Blaze**
Distribuidor: **Ardistel**
Precio: **6.995 pesetas**

Ésta es ya la tercera vez que el cartucho de trucos Xplorer visita esta sección. Y por tercera vez, hemos de descubrirnos ante su innegable calidad y las importantes mejoras que aporta respecto a su antecesor, el Xplorer v2, y rendirnos a la evidencia: los de Blaze se han vuelto a superar. Para empezar, Ardistel, distribuidor del cartucho en nuestro país, continúa manteniendo una de las grandes ventajas de este modelo sobre el resto de los que se venden en España: el servicio post-venta. El distribuidor facilita la actualización de las "antiguas" versiones de este producto mediante un software que lo convierte en su hermano mayor.

Este nuevo Xplorer lleva más de 1.400 trucos pregrabados para 224 juegos, una lista que podemos engrosar, bien con nuevos códigos que vayan apareciendo en nuestra página de *Xplorer a bordo*, o en la sede web de Ardistel (www.ardistel.com), así como con los trucos de los cartuchos Action Replay y su versión americana, Game Shark. Por supuesto, también se han incluido las utilidades típicas de esta clase de cartuchos, como el menú de tarjeta de memoria, el visor de gráficos (que permite ver escenas de los juegos que se encuentran almacenadas en el propio CD) o la posibilidad de usar la consola como lector de CDs musicales.

Pero sin duda, lo más atractivo del Xplorer FX son las dos nuevas opciones VMS y el Constructor de Códigos. La función Virtual Memory System permite actuar al Xplorer como si fuera una tarjeta de memoria, con capacidad de casi 8 megas. Eso sí, únicamente servirá como almacén, ya que los datos no se pueden cargar ni grabar directamente desde un juego. Para ello, primero deberemos volcarlos en una tarjeta convencional.

El Constructor de Códigos permite a los más pacientes elaborar –de una manera algo cargante– trucos propios para todos los juegos. Básicamente, se trata de introducir el valor del parámetro que queramos modificar (vidas, energía...) una y otra vez, e ir comparándolo mientras lo modificamos. No es un proceso demasiado difícil de realizar (con algo de práctica, enseguida le coges el tranquillo) pero sí muy lento y pesado, nada recomendable para gente más nerviosa que Pinocho en la máquina de la verdad.

En definitiva, un diez (o más bien, un 'cinco planetas') para la nueva versión de Xplorer, que ha logrado superarse de nuevo.

puntuación



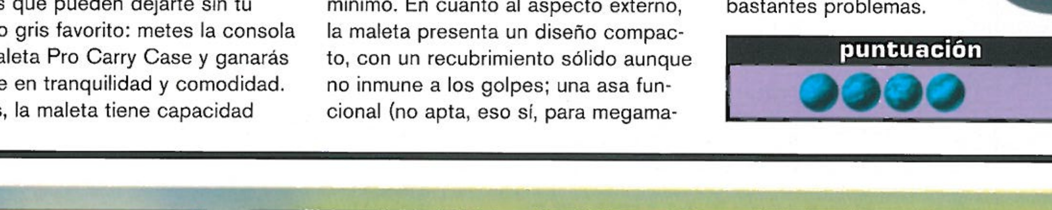


PRO CARRY CASE

Fabricante: **Blaze**
Distribuidor: **Ardistel**
Precio: **4.995 pesetas**

Si alguna vez te ves en la obligación de ir con tu PlayStation bajo el brazo a casa de tus colegas o a tu lugar de veraneo, Blaze ha decidido ponerte las cosas más fáciles. Ya no tendrás que estar pendiente de veintisiete variables distintas que pueden dejarte sin tu cacharro gris favorito: metes la consola en la maleta Pro Carry Case y ganarás bastante en tranquilidad y comodidad. Además, la maleta tiene capacidad para almacenar tres tarjetas de memoria, un cartucho de trucos y dos mandos, aunque deberéis esforzaros algo a la hora de introducir los controladores y el cartucho en sus respectivos compartimentos. Gracias a las útiles correas de sujeción y al diseño de los bolsillos interiores la estabilidad de los elementos está asegurada por lo que el riesgo de golpes o roces internos es mínimo. En cuanto al aspecto externo, la maleta presenta un diseño compacto, con un recubrimiento sólido aunque no inmune a los golpes; una asa funcional (no apta, eso sí, para megamanos de pelotari) y una cremallera que sólo os causará problemas si llenáis completamente los bolsillos. En resumen, aquellos que vean que su Play se mueve más que el banquillo del Real Madrid tienen con Pro Carry Case la oportunidad de ahorrarse bastantes problemas.

puntuación



XPLORER A BORDO

¡ATENCIÓN! Para utilizar estos trucos necesitas un cartucho de trucos Xplorer

Antes de que nos inunde la avalancha de nuevos títulos propios de estas fechas, os ofrecemos los códigos de antiguos 'greatest hits' navideños, para ayudaros a acabarlos.

BALL BLAZER
Turbo infinito P1
8009F57A 0D00
Tiempo infinito
8009F120 3845
Infinita munición
800A2F84 0000
800A2E38 0000

BATMAN Y ROBIN
Salud infinita
86624C5A 59B6
865DFED0 595A
865DFECE 595A
Salud infinita Batmóvil
86748882 5954
86615A68 5954
Fuerza máxima
36624B51 59E8
Velocidad máxima
36624C58 59E8
Agilidad máxima
36624C57 59E8
Resistencia máxima
36624B54 59E8

COLONY WARS
Megabombas infinitas
8665F198 5958
Infinita arma primaria
8665F424 595A
Láser infinito
8665F158 595A
Escudo infinito
865AB7D4 5922

COLONY WARS VENGEANCE
Escudo infinito
8004647C 0064
Láser no se calienta
8012F484 0000
Tiempo al máximo
80046C2E DC2D
80046EAE DC2D
8004712E DC2D
800473AE DC2D
80048A2E FF2C
8011EEB8 02C1
Bombas al máximo
8012F540 0005

CRASH 3
Todos los poderes
80069328 003F

DEATHTRAP DUNGEON
Bolas de fuego infinitas
8662C460 504F
Razorspell infinito
8662C464 504F
Fuego volador infinito
8662C458 504F
Starspell infinito
8662C45C 504F
Gran razorspell infinito
8662C46C 504F
Arco de poder infinito
8662C470 504F
Warhog infinito
8662C474 504F
Jetspell infinito
8662C468 504F
Pociones infinitas
8662C484 504F
Lanza de fuego infinita
8662C33C 504F
Bombas infinitas
8662C340 504F **Firetower infinito**
8662C338 504F
Lanzagranadas infinito
8662C344 504F
Trabuco infinito
8662C348 504F
Aparato infernal infinito
8662C34C 504F
Tiza infinita
8662C34C 504F
Llave plateada
8662C4B0 5AE0
Llave roja
8662C4B4 5AE0
Llave dorada
8662C4AC 5AE0
Antídoto infinito
8662C488 504F
Fuerza infinita
8662C48C 504F
Velocidad infinita
8662C490 504F
Encanto de hielo frío infinito
8662C494 504F
Protección infinita
8662C498 504F
Encanto mágico infinito
8662C49C 504F
Invisibilidad infinita
8662C4A0 504F
Martillo mágico
8662C328 5990
Espada de veneno
8662C310 5990
Espada de plata
8662C31C 5990
Espada espiritual negra
8662C320 5990
Espada roja
8662C318 5990
Martillo de guerra
8662C324 5990



G-POLICE
Escudo infinito (presiona L1)
F663A47C 5959
867441E8 6CE1
Cohetes
8663B8A4 597D
Cañón
8663B890 59BB
Beacon
8663B8B8 595B
Fire strike
8663B89C 5966
Misiles IR
8663B894 595F

NINJA SHADOW OF DARKNESS
Energía infinita
8006D16E 0050
8006D1AE 0050
Dinero actual
8006D154 EF01
Vidas Infinitas
8006D140 0009
Pociones Mágicas
8006D1B0 0009
Bombas
8006D18C 0009
Llave Plateada
8006D12C 0001
Llave Dorada
8006D144 0001
Hacha
8006AE3A 0020
Poder
8006D128 0004



XPLORER A BORDO

PLATINUM

CRASH 2

100 vidas
865C21C0 B55A
Todos los cristales
865C2794 504F
865C2792 504F
865C2798 504F
Todas las gemas
865C2118 504F
865C2116 504F
865C211C 504F
865C211A 504F
Abrir todos los niveles
865C21CC 9C22

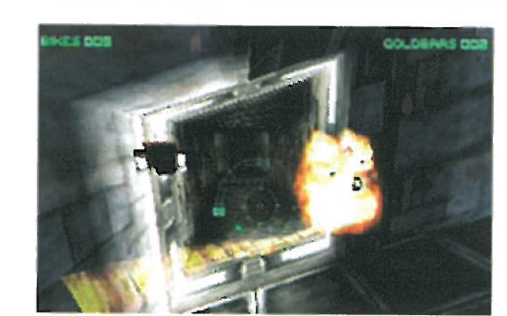
FORSAKEN

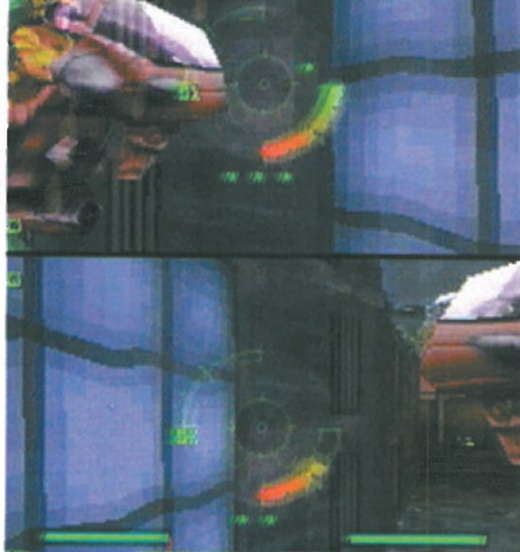
Escudo infinito
865EBD5C 695A
Nitro infinito
865EBD6C 615A
LMCF infinito
865EBDB4 895A
Láser infinito
865EBD64 D95A
Orbital infinito
865EBDB8 5A5B
Titán infinito
865EBDAE 5A5A
Purgante infinito
865EBDB2 595B
Solaris infinito
865EBDB0 595B
Cañón perforador infinito
865EBD68 D95A
Pirolita infinito
865EBD62 995A
865EBD98 59A3
Trojax infinito
865EBD64 BEDA
865EBD98 598C
Gravcon infinito
865EBDB4 8B6A
Desarmar infinito
865EBDAE 5A59
Tiempo infinito
86620CB0 439D

HERC'S ADVENTURES

Salud infinito P1
800C525C 0032
Fuerza infinito P1
800C5260 0046
Todas las Llaves P1
800C52B6 0009
Dracmas infinitos P1
800C5264 0009
Infinitas lanzas P1
800C5272 0014
Infinitas bombas P1
800C527A 0014
Infinito aliento de pimiento P1
800C527C 005E
Infinito rayos de Zeus P1
800C526C 0009
Infinitas Cajas de Pandora P1
800C52AC 000A
Infinitas llaves A P1
800C52BC 0001
Infinitas llaves B P1
800C52BE 0001
Infinitas llaves D P1
800C52C0 0001
Infinitas llaves H P1
800C52B8 0001
Infinitas llaves U P1
800C52BA 0001
Salud infinita P2
800C52C6 0032
Infinita Fuerza P2
800C52CA 0046
Infinitos Dracmas P2
800C52CE 0009
Infinitas llaves P2
800C5320 0001
Infinitas llaves H P2
800C5322 0001
Infinitas llaves U P2
800C5324 0001
Infinitas llaves A P2
800C5326 0001
Infinitas llaves P P2
800C5328 0001
Infinitas llaves D P2
800C532A 0001
Códigos jugador 1
Tener todo - Colección 1
800C526C 0063
800C526E 0063
800C5270 0063
800C5272 0063
800C5274 0063
800C5278 0063
800C527A 0063
800C527C 0063
800C527E 0063
800C5280 0063
800C5282 0063
800C5284 0063
800C5286 0063 800C5288 0063
800C528A 0063
Tener todo - Colección 2
800C5296 0063
800C5298 0063
800C529A 0063
800C529C 0063
800C529E 0063
800C52A0 0063
800C52A2 0063
800C52A4 0063
800C52A6 0063
800C52A8 0063
800C52AA 0063
800C52AC 0063
800C52AE 0063
800C52B0 0063
800C52B2 0063
Códigos jugador 2
Tener todo - Colección 1
800C52D6 0063
800C52D8 0063
800C52DA 0063
800C52DC 0063
800C52DE 0063
800C52E2 0063
800C52E4 0063
800C52E6 0063
800C52E8 0063
800C52EA 0063
800C52EC 0063
800C52EE 0063
800C52F0 0063
800C52F2 0063
800C52F4 0063
Tener todo - Colección 2
800C5300 0063
800C5302 0063
800C5304 0063
800C5306 0063
800C5308 0063
800C530A 0063
800C530C 0063
800C530E 0063
800C5310 0063
800C5312 0063
800C5314 0063
800C5316 0063
800C5318 0063
800C531A 0063
800C531C 0063











Station y Ardistec S.L. sorteamos 5 cartuchos de trucos Xplorer V2 cada mes. Rellena el cupón de la derecha, indica en el sobre el número de esta revista (PlanetStation 14) y mándalo a:
Concurso Xplorer
Editorial Aurum, S.L. - PlanetStation
c/ Joventut, 19 - 08830 St. Boi de Llobregat (BCN)

CONCURSO **XPLORER** *(PLANETSTATION NUM. 14)*

NOMBRE: ______________________

____

DIRECCIÓN: ______________________

____

TEL.: ______________________

CONSTELACIÓN

Como cada mes, aquí tenéis la guía más *requetequete* con las puntuaciones de los títulos que han pasado por las secciones *En Órbita* y *Libro de Ruta*. Fiaros de nosotros, ya que sin duda es la mejor guía de este tipo que hay en toda la revista *PlanetStation*.

●●●●● Genial ●●●● Potente ●●● Pasable ●● Cutrillo ● Fiasco
C Significa que las voces y/o los textos del juego está traducido al castellano. En el caso de los títulos que no van acompañados de este símbolo, tan sólo están en castellano los textos de la caja y el manual. **R** *PlanetStation* recomienda los juegos que llevan esta letra.

Nota de Redacción: Esta guía no es un listado exhaustivo de todos los juegos PSX que hay en el mercado. De momento hemos incluido los que hemos analizado, los que han aparecido en la sección *Libro de Ruta* y los "clásicos" que citamos en nuestro reportaje *Los mejores juegos de la historia* (*Planet* 7) que están aún disponibles. Completamos la guía con un apartado específico dedicado a la gama Platinum, de cuyos títulos detallamos el precio, el distribuidor y si están traducidos al castellano. Este directorio irá sufriendo modificaciones y será actualizado mes a mes.



360º
7.990 pesetas Carreras
Virgin
●● C
La inundación más aburrida del mundo.

Abe's Exoddus
7.990 ptas. Plataformas
GTI
●●●● C R
El universo más carismático e inteligente del planeta PSX.

Actua Golf
7.990 ptas. Deportivo
Infogrames
●●●
Simulador de golf con un montón de opciones.

Actua Pool
7.990 ptas. Deportivo
Infogrames
●●●
Billar para pacientes: sencillo a la vista, complicado manejo.

Actua Soccer 3
7.990 ptas. Deportivo
Infogrames
●●●◖
Simulador de fútbol con mucha información.

Akuji the Heartless
8.990 ptas. Aventura de acción
Proein
●●●◖
Buena historia y gran ambientación. Muy vistoso.

Alundra
7.990 ptas. Rol
Sony
C R
RPG para rato: ¡80 horas de juego!

Anna Kournikova's Smash Court Tennis
7.490 pesetas Deportivo
Sony
●●●●
Un tenis callejero muy original y fácil de manejar.

Ape Escape
8.490 ptas. Plataformas
Sony
●●●●◖ C R
Cachondo, largo y adictivo. Diversión por un tubo y unos personajes muy "monos".

Apocalypse
8.990 ptas. Shoot'em-up
Proein
●●●◖ R
Bruce Willis no para quieto. Trepidante y de fácil manejo.

Asterix
7.990 ptas. Plataformas/estrategia
Infogrames
●●●● C
Acertada combinación de géneros y personajes emblemáticos.

Asteroids
5.990 ptas. Shoot'em-up
Electronic Arts
●●●
¡Son ellos, los marcianitos de las recreativas!

B

Bichos
8.490 ptas. Aventura gráfica
Sony
●●●● C
Los de la película de Disney en un juego entretenido.

Bio Freaks
8.990 ptas. Beat'em-up
GTI
Guerreros extravagantes repartiendo leña a go-gó.

Blast Radius
7.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
Para disparar en el espacio hace falta pensar.

Blasto
6.990 ptas. Acción
Sony
C
Pistola en mano y tupé en la cabeza. Gráficos pobres.

Blaze & Blade
8.990 ptas. Rol
Proein
●●◖
Pueden jugar hasta 4, pero tienen que saber inglés.

Bloody Roar 2
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●●◖ C R
Gráficamente soberbio y con el puntazo de la transformación de los personajes.

Blood Lines
7.990 ptas. Acción
Sony
●●◖ C
Juego soso amenizado por comentarios cachondos.

Bomberman
7.490 ptas. Puzzles
Virgin
●●◖
Un clásico, esta vez con modo para cinco jugadores y muchas opciones.

Bomberman Fantasy Race
7.490 ptas. Carreras
Virgin
●●
A este clásico personaje le da por las carreras, pero no consigue que queramos alcanzarlo.

Bomberman World
6.990 ptas. Puzzles
Sony
C
Una leyenda viviente con ganas de bulla.

Breath of Fire 3
7.990 ptas. Rol
Infogrames
R
El tercero de una saga de RPGS elaborados.

Broken Sword II
7.990 ptas. Aventura
Sony
C R
Las miles de horas que le han dedicado otros tantos miles de usuarios avalan esta aventura.

Buggy
6.990 ptas. Conducción
Infogrames
●●● C
Happiolo y jugable, pero nada especial.

Bugs Bunny: Perdido en el Tiempo
7.990 ptas. Plataformas
Infogrames
●●●● C
Imprescindible para los peques. Y muy divertido para todos.

Bust a Groove
7.990 ptas. Baile/música
Sony
●●●● C R
Original, divertido y cachondo. Anda, ¡muévete!

DRIVER

8.990 ptas. · Conducción · Virgin
●●●●● C R
Una auténtica pasada de juego. Persecuciones brutales por ciudades de verdad.

Bust a Move 4
6.990 ptas.Puzzles
Acclaim
●●●◖ R
Sencillo, colorido y adictivo.

C

Carmageddon
7.990 pesetas. Conducción
Virgin
●●●◖ C
Zombis, atropellos y ketchup a montones, a cambio de una calidad mediocre. Sólo para poco exigentes.

Castrol Honda Superbike Racing
8.990 ptas. Carreras
Proein
●●●◖
Teniendo en cuenta que los de motos escasean en la gris, no está nada mal.

Capcom Generations
7.990 ptas. Max-Mix
Virgin
●●●●
Recopilatorio de cuatro CD con trece títulos, entre los cuales se incluye la saga *Ghosts'N Goblins, Wings of Destiny* y *Blazing Guns*.

C&C: Retaliation
7.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts
●●●●
Horas y horas de batallitas garantizadas.

C3 Racing
7.990 ptas. Conducción
Infogrames
●●● C
Circuitos logrados y coches desperdiciados. Lento.

Championship Motocross
8.990 pesetas. Carreras
Proein
●●●●R
Un juego de compra obligatoria para todos los *motards*.

Civilization II
8.990 ptas. Estrategia
Proein
●●●● R
Ser un Dios te enganchará.

Colony Wars: Vengeance
8.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
●●●● C
Aventura espacial muy jugable y variada.

Cool Boarders 3
7.990 ptas. Deportivo
Sony
●●●◖ R
Logrado simulador de snowboard con muchas posibilidades.

Crash 3: Warped
8.990 ptas. Plataformas
Sony
●●●● C R
Un clásico. Gráficos excelentes y diversión a tope.

Croc 2
7.990 ptas. Plataformas
Electronic Arts
●●●● C
El famoso dragón y sus colegas los Gobbos por unos niveles muy variados.

D

Dark Stalkers 3
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●● R
Soplamocos en 2D fluidos y desternillantes.

Dead in the water
(Importación) Shoot´em-up
●●◖

Dead or Alive
7.990 ptas. Beat'em-up
Sony
Desahógate a manotazo limpio (y a patada, y a puñetazo, y a combo múltiple…).

Devil Dice
6.990 ptas. Puzzles
Sony
●●●
Un buen desafío en 3D con opciones multijugador

Diver's dream
8.490 pesetas Aventura
Konami
●●●◖
En busca del tesoro perdido. Sin prisas, eso sí.

Dodgem Arena
8.995 ptas. Conducción
ITE Media
●●●◖
Un bicho raro: cacharros futuristas juegan a hockey. ¿Ein?

FINAL FANTASY VII

3.990 ptas. · Rol · Sony
●●●●● C R
Quizá la mayor leyenda de la gris, ahora en Platinum. Una verdadera obra maestra que requiere, eso sí, mucha paciencia y dedicación.

Dreams to Reality
7.990 ptas. Acción
Virgin
●◖

Duke Nukem: Time to Kill
8.990 ptas. Shoot'em-up
GTI
●●●●
Un cóctel explosivo protagonizado por el macho man de la Play.

E

Egipto
7.990 ptas. Aventura gráfica
Virgin
●● C
Mucha información, pero poca interactividad.

El quinto elemento
7.990 ptas. Aventura de acción
Sony
●●●
Una gran historia y un buen motor 3D mal aprovechados

F

FIFA 99
7.990 ptas. Deportivo
Electronic Arts
●●●●◖ C R
Simulador de fútbol de gama alta. Muy buen control.

Fisherman's Bait
(Importación) Aventura
●●●
Incursión al estilo arcade en el mundo de la pesca.

Formula 1 97
8.990 ptas. Conducción
Sony
C R
El mejor simulador de Fórmula 1 bajo el sol.

Formula 1 98
8.990 ptas. Conducción
Sony
●●●● C
Simulación detallista y muy cuidada. No es fácil.

Future Cop: LAPD 2000
7.990 ptas. Shoot'em-up
Electronic Arts
Los policías del futuro en Los Ángeles son muy agresivos.

G

Grand Theft Auto: London 1969
4.990 ptas. Conducción
Proein
'Mission pack' para el *GTA* original (imprescindible para que funcione, por supuesto).

Gex: Deep Cover Gecko
8.990 ptas. Plataformas
Proein
●●●● C
El lagarto de siempre en muy buena compañía.

Global Domination
6.990 ptas. Estrategia
Sony
●● C
El poder no siempre es atractivo…

Guardian's Crusade
8.990 ptas. Rol
Proein
●●●◖
Rol colorista y simpático muy indicado para principiantes.

G-Police 2
7.490 pesetas. Aventura de acción
Sony
●●●◖ C
Una segunda parte que no aporta nada nuevo al panorama actual. Al menos, es mejor que el primero.

METAL GEAR SOLID



8.990 ptas. - Aventura de acción - Konami
●●●●● C R
La última obra maestra de la Play. Marcará un antes y un después, porque lo tiene todo y más. Innovación y calidad a tope.



Hard Edge
7.990 ptas. Aventura de acción
Infogrames
●●●●

Heart of Darkness
7.990 ptas. Aventura gráfica
Infogrames
●●●● C R
Gráficos espectaculares y un doblaje impecable.

Hugo
7.990 ptas. Aventura
ITE Media
● C
Ideal para poner a prueba tus nervios. Te pondrás histérico.



ISS Pro '98
9.490 ptas. Deportivo
Konami
R
Probablemente, el mejor de fútbol. Enorme jugabilidad.





Jet Rider 2
6.990 pesetas Aventura
Sony
●●●
Carreras acuáticas en moto.



Kagero: Deception II
7.990 pesetas
Aventura/Puzzles/Estrategia
Virgin
●●●● R
Originalidad y adictividad en estado puro.

Kensei: Sacred Fist
7.990 ptas. Beat'em-up
Konami
●●
No tiene mucho para alabar. Lo peor es que es lento.

KKND Krossfire
7.990 ptas. Estrategia
Infogrames
●●●◐ R
Batallitas en tiempo real con opción para dos jugadores.

Knockout Kings
7.990 ptas. Deportivo
Electronic Arts
●●●●◐
Boxeo con licencia oficial y buenos gráficos.

Kula World
7.990 ptas. Puzzles
Sony
Como decía Serrat, "Niño, deja ya de joder con la pelota…".

L

Legend
8.990 ptas. Rol
Proein
●●●
Muy sangriento, pero pobretón en gráficos, jugabilidad y ambientación.

Libero Grande
6.990 ptas. Deportivo
Sony
●●●●◐ R
Fútbol con un enfoque original: sólo llevas a un jugador del equipo.

Live Wire!
6.990 ptas. Puzzles
Infogrames
●●◐ C
Buen punto de partida con una resolución histerizante.

M

Marvel Super Heroes vs Street Fighter
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●
Grandes golpes a manos de grandes personajes. Muy jugable.

Megaman Legends
7.990 ptas. Rol
Virgin
●●●● R
Rol del bueno en 3D.

Megaman x4
7.990 ptas. Acción
Virgin
●●●
Efectista (aunque bidimensional) y con buen ritmo.

Michael Owen's WLS 99
7.995 ptas. Deportivo
Proein
●●●●
Fútbol muy realista y gráficos impresionantes. Difícil.

Mission: Impossible
7.990 pesetas. Aventura de acción
Infogrames
●●●◐ C
Sí creemos posible la misión que supondría superar esta correcta aventura.

PLATINUM

Abe's Oddysee
3990 ptas. Plataformas
GTI
C R

Batman y Robin
3.990 ptas. Aventura de acción
Acclaim
C

Colin McRae
3.990 ptas. Conducción
Proein

Command & Conquer
3.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts

C&C: Red Alert
3.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts
R

Constructor
3.990 ptas. Simulador construcción
Acclaim
C R

Cool Boarders 2
3.990 ptas. Deportivo
Sony

Crash Bandicoot
3.990 ptas. Plataformas
Sony

Crash Bandicoot 2
3.990 ptas. Plataformas
Sony
R

Croc
3.990 ptas. Plataformas
Electronic Arts

Die Hard Trilogy
3.990 ptas. Shoot'em-up
Electronic Arts

Fantastic Four
3.990 ptas. Beat'em-up
Acclaim

Final Fantasy VII
3.990 ptas. Rol
Sony
C R

Forsaken
3.990 ptas. Shoot'em-up
Acclaim
C

G-Police
3.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
C

Gran Turismo
3.990 ptas. Conducción
Sony
C R

Grand Theft Auto
4.990 ptas. Conducción
Proein

Hércules
3.990 ptas. Aventura
Sony

Jurassic Park: El mundo perdido
3.990 ptas. Aventura de acción
Electronic Arts

La jungla de cristal: La Trilogía
3.990 ptas. Shoot'em-up
Electronic Arts
R

Magic the Gathering
3.990 ptas. Estrategia
Acclaim

Micromachines V3
4.490 ptas. Conducción
Infogrames
C R

Medievil
3.990 ptas. Aventura de acción
Sony
C R

Moto Racer
3.990 ptas. Conducción
Electronic Arts

Resident Evil
4.990 ptas. Aventura de acción
Virgin
R

Resident Evil 2
3.990 ptas. Aventura de acción
Virgin
C R

Road Rash
3.990 ptas. Conducción
Electronic Arts
C

Soul Blade
3.990 ptas. Beat'em-up
Sony
R

Soviet Strike
3.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts

Space Jam
3.990 ptas. Deportivo
Acclaim

Super Cross 98
3.990 ptas. Carreras
Acclaim

Tenchu
4.990 ptas. Aventura de acción
Proein
R

Tekken 2
3.990 ptas. Beat'em-up
Sony R

Tekken 3
3.990 ptas. Beat'em-up
Sony
R

Time Crisis
3.990 ptas. Shoot'em-up
Sony R

TOCA Touring Cars Championship
4.990 ptas. Conducción
Proein
C

Tomb Raider I
4.990 ptas. Aventura
Proein
R

Tomb Raider II
4.990 ptas. Aventura
Proein
R

Treasures of the deep
3.990 pesetas Aventura
Sony

True Pinball
3.990 ptas. Puzzles
Infogrames

V-Rally
4.990 ptas. Conducción
Infogrames
C

Wipeout 2097
3.990 ptas. Conducción
Sony
R

Worms
3.990 ptas. Puzzles
Infogrames

Monaco Grand Prix RS 2
7.995 ptas. Conducción
Ubi Soft
●●● C
Aunque técnicamente es correcto, se queda un poco atrás.

Monkey Hero
8.990 ptas. Rol
Proein
●●●
Una buena opción para introducirse en el rol de acción.

Mortal Kombat 4
8.990 ptas. Beat'em-up
Acclaim
Mucha sangre y casquería en una secuela prescindible.

Mr. Domino
8.990 ptas. Puzzles
Virgin
Una instructiva (y entretenida) lección de física.

Mulan Story
7.490 ptas. Educativo
Sony
●●●◐ C
Una adaptación de la película de Disney para los más pequeños usuarios de la Play.

Music
6.990 ptas. Música
Proein
C
Siéntete D.J. por un día. Corta, pega y remezcla.

N

NBA Live 99
6.990 ptas. Deportivo
Electronic Arts
●●●●◐ C R
El simulador de baloncesto por antonomasia.

Need for Speed IV
8.490 ptas. Conducción
Electronic Arts
●●●● C R
Coches reales y acertada curva de aprendizaje.

NFL Xtreme
7.990 ptas. Deportivo
Sony
●●●
Fútbol americano con licencia de la liga oficial.

NHL 99
7.990 ptas. Deportivo
Electronic Arts

NHL Face Off 99
6.990 ptas. Deportivo
Sony
●●●●
Hockey sobre hielo adictivo y con buen ritmo.

Ninja
7.990 ptas. Acción
Proein
●●●◐
Una historia interesante con muchos piños de por medio.

O

O.D.T.
7.990 ptas. Aventura de acción
Sony
●●●● C
¿Incomprendido o injugable? Extraña combinación de géneros, en todo caso.

Omega Boost
6.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
●●●●◐ C R
Espectacular, muy jugable y muy accesible. Todo en 3D.



Parappa the Rapper
6.990 ptas. Música
Sony
C R
La música llegó a la Play de la mano de este rompedor y divertido título.

Pequeños guerreros
7.990 ptas. Shoot'em-up
Electronic Arts
●●●◐
Adaptación más bien justita de la película homónima.

Pocket Fighters
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●

Point Blank
6.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
●●●●
Como las barracas de feria, pero en la Play. Muy divertido.

Point Blank 2
7.490 ptas. Shoot'em-up
Sony
●●●● C R
Lo más adictivo en juegos para pistola. Tiros para rato.

Pop'n'Pop
7.990 pesetas. Puzzles
Virgin
●●●
Juego de puzzles que retoma elementos de los grandes clásicos.

Populous: El principio
7.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts
●●●◐ C
Un clásico del PC. Gráficos 3D y profundidad argumental.

Pro 18 World Tour Golf
6.990 ptas. Deportivo
Sony
●●●◐ C
Novedosa interfaz y vistosos campos de golf.

Puma Street Soccer
7.990 ptas. Deportivo
Infogrames
●●◐
La riqueza de movimientos es una de sus pocas virtudes.



Rally Cross 2
6.990 ptas. Conducción
Sony
●●◐ C
Jugabilidad arcade y editor de circuitos.

Rapid Racer
6.990 pesetas Aventura
Sony
●●●◐
Paseos en lancha por variados escenarios.

RC Stunt Copter
7.990 pesetas. Simulación
Virgin
●●●● R
Divertidísimo simulador de helicópteros de radiocontrol.

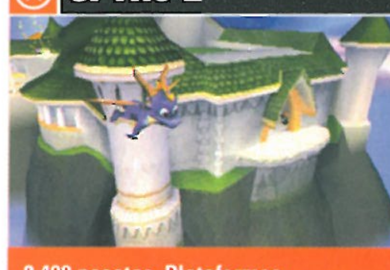
Re-Volt
7.990 ptas. Conducción
Acclaim
●●
Un planteamiento original ejecutado de forma más bien pobre.

Rival Schools
8.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●● R
Peleas trepidantes con estética manga a la salida del cole.

Rollcage
8.490 ptas. Conducción
Sony
●●●●◐ R
Tremendamente anárquico y original. Una gozada.



SPYRO 2



8.490 pesetas. Plataformas
Sony
●●●●● C R
El primer *Spyro* tenía los gráficos; éste, además, evitará que salgan telarañas en tu mando.

R-Type Delta
7.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
●●●●
Matamarcianos inmortal que conseguirá 'picarte'.

R-Types
7.990 ptas. Shoot'em-up
Virgin
●●●
Un nuevo reto de los marcianitos de siempre.

Rugrats: Search for reptar
8.990 pesetas Plataformas
Proein
●●●C
Más que correcta adaptación de la serie de TV.

Running Wild
6.990 ptas. Carreras
Sony
●●●
Sencillote, pero divertido (sobre todo la opción multijugador).



San Francisco Rush
7.990 ptas. Conducción
GTI
●●●◖
Coches voladores (o casi) en un tipo arcade muy divertido.

Scars
8.990 ptas. Conducción
Ubi Soft
C
Bugas cachondos para hasta cuatro jugadores a pantalla partida.

Sensible Soccer
7.990 ptas. Deportivo
GTI
●●◖
Muchas posibilidades futbolísticas, con editor de competiciones y jugadores.

Sentinel Returns
7.990 ptas. Puzzles
Sony
Del Spectrum a la Play con un acierto razonable.

Shadow Gunner
9.995 ptas. Shoot'em-up
Ubi Soft
●●● C
Uno de robots y tiros en plan arcade.

Shadowman
7.990 ptas. Aventura de acción
Acclaim
●●●◖ C
Una historia truculenta con personajes carismáticos. Un título muy ambicioso que no logró cuajar.

Shangai True Valor
6.990 ptas. Puzzles
Sony
●●◖
Adaptación de un juego oriental milenario.

Speed Freaks
8.490 ptas. Carreras
Sony
●●●◖
Unos monstruos muy originales con una jugabilidad a prueba de carreras.

Spyro the Dragon
7.990 ptas. Plataformas
Sony
●●●●● C R
Fluidez, perfección gráfica y libertad de movimientos. Una joya.

Sports Car GT
7.490 pesetas Carreras
Electronic Arts
●●
La lentitud en un juego de carreras es imperdonable.

Street Fighter Alpha 3
8.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●●◖ R
El mejor de lucha en dos dimensiones para la gris.

Street Fighter Collection 2
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●
Los amantes de la saga lo disfrutarán. Los otros no tanto.

Suikoden
8.990 ptas. Rol
Konami
R
Rol a mogollón: puedes llevar a un montón de peña.

Super Puzzle Fighter II Turbo
5.990 ptas. Puzzles
Virgin
R
Los 'luchadores callejeros' atacan de nuevo, esta vez con puzzles.

T

T'ai Fu
8.990 ptas. Acción
Proein
●●●◖
Tigre guerrero con toques plataformeros.

Tank Racer
7.990 ptas. Carreras
Virgin
●●●◖
La oportunidad de dirigir un tanque no se presenta cada día.

The Granstream Saga
6.990 ptas. Rol
Sony
●●●◖
Rol con estética manga y buen aspecto.

Tiger Woods 99
7.990 ptas. Deportivo
Electronic Arts
●●●● C
Golf accesible y bien resuelto desde el punto de vista gráfico.

TOCA 2 Touring Cars
8.990 ptas. Conducción
Proein
●●●● C R
Realismo bien envuelto y con numerosas opciones.

Tony Hawk Pro Skater
8.990 pesetas. Deportivo
Proein
●●●●◖ R
Diversión y dinamismo a tope sobre cuatro ruedas, una tabla, y un señor encima haciendo monerías.

UM JAMMER LAMMY



7.490 ptas. Musical
Sony
●●●●◖ C R
Uno de los más originales y divertidos —sobre todo para más de un jugador— del catálogo de la gris.

Tomb Raider III
8.990 ptas. Aventura de acción
Proein
●●● C
La aventura más decepcionante de Lara Croft.

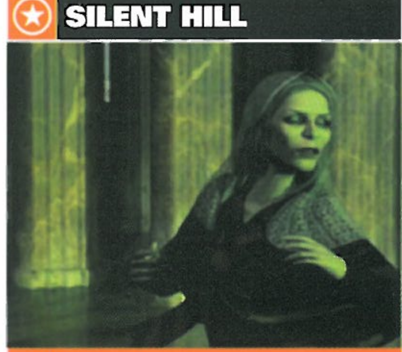
Twisted Metal 2 World Tour
6.990 ptas. Acción
Sony
R
La agresividad al volante elevada a la máxima expresión. Hasta que la cuarta parte diga lo contrario, este título es el mejor de esta saga de 'combat cars.'.

U

UEFA Champions League
7.990 ptas. Deportivo
Proein
●●●◖
Es fútbol, es una liga, y son los campeones. Está claro, ¿no?

Unholy War
8.990 ptas. Estrategia
Proein
C
De santos no tienen ni un pelo. ¡Son muy brutos!

SILENT HILL



8.490 ptas. Aventura
Konami
●●●●◖ C R
Las palabras claves son bucho biedo". Hay que jugarlo (o más bien, sufrirlo) para poder creerlo.

V

V2000
8.990 ptas. Shoot'em-up
Ubi Soft
●● C
Buenas ideas estropeadas por una fallida puesta en escena.

Versalles
7.990 pesetas. Aventura gráfica
Virgin
●●◖ C
Soporífera aventura gráfica. Sólo para incondicionales de las aventuras e historiadores con mucho tiempo libre.

Virus: It is aware!
7.990 pesetas Aventura
Virgin
●◖ C
Pelearse con tal nivel de dificultad no vale la pena.

Viva Football
6.990 ptas. Deportivo
Virgin
●●●◖ C
La historia del deporte rey relatada con todo lujo de detalles.



Warcraft 2
7.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts
C

Warhammer: Dark Omen
7.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts
El pionero de la estrategia 3D en tiempo real.

Warzone 2100
8.990 ptas. Estrategia
Proein
●●● C
Un juego valiente e innovador, con buena IA.

WCW/NWO Thunder
8.990 ptas. Beat'em-up
Proein
●●●
Gran variedad de competiciones de lucha libre.

SYPHON FILTER



8.490 ptas. Aventura de acción
Sony
●●●●◖ C R
Uno de los títulos que intentan hacerle sombra a *MGS*. Muy bueno, pero lástima que se quede en el intento.

Wild Arms
6.990 ptas. Rol
Sony
●●●● C R
Rol con mucho combate y pocos gráficos.

Wing Over 2
8.990 ptas. Simulador vuelo
Sony
●●◖
Simulador de aviación sencillo de manejar (algo inaudito).

Wip3out
8.490 ptas. Carreras
Sony
●●●●◖ C R
El mejor de la saga *Wipeout*. Sigue habiendo velocidad, pero también un potente motor 3D y mucho más.

WWF Attitude
7.990 ptas. Beat'em-up
Acclaim
●●●●
La lucha libre alcanza un factor clave ausente hasta el lanzamiento de este título: ¡jugabilidad!

WWF: Warzone
8.990 ptas. Beat'em-up
Acclaim
Luchadores sudados, peludos y grasientos. Encantadores.

X

X-Games Pro Boarder
7.990 ptas. Deportivo
Sony
●●● C
Snowboard potente, aunque algo complicado.

X-Men vs Street Fighter
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●
Gran jugabilidad con pocos alicientes. En 2D.

Y

Yo-yo's Puzzle Park
7.990 ptas. Puzzles
Virgin
●●●
Simpáticos cabezones muy recomendable para dos jugadores.




SOUL REAVER





8.990 pesetas. Aventura
Proein
●●●●◖ C R
Vampiros, catedrales góticas, retos a la inteligencia y una trama épica: esta maravilla tiene todos los ingredientes para convertirse en un clásico.

V-RALLY 2




8.490 ptas. Conducción
Infogrames
●●●●◖ R
Una jugabilidad fuera de serie y un editor de circuitos soberbio.

GameSHOP

ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS

CORRE A TU TIENDA GAMEShop A COMPRAR
TU VÍDEOJUEGO O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELÉFONO:

967 507 269



PlayStation

BUSCA ESTOS SÍMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS

- *envío a domicilio*
- *club del cambio*
- *compraventa de juegos usados*





- 19.900 — PLAYSTATION+DUAL SHOCK+DISCO DEMO
- 22.990 — PLAYSTATION+DUAL SHOCK +I MANDO+MEMORY CARD IMB +DISCO DEMO
- 23.990 — PLAYSTATION+DUAL SHOCK +DUO SHOCK PLUS +MEMORY CARD IMB +DISCO DEMO
- 12.490 — SCREENBEAT SOUND STATION



- 11.990 — VOLANTE MAD KATZ DUO SHOCK
- 12.490 — VOLANTE SPEEDSTER
- 12.490 — VOLANTE DUAL FORCE
- 10.490 — VOLANTE TOPDRIVE2
- 5.900 — GAMES STATION



- 4.500 — DUAL SHOCK
- 2.100 — CONTROL PAD
- 3.990 — DUO SHOCK
- 3.990 — DEVASTATOR
- 8.990 — PISTOLA ASSASSIN
- 1.790 — MEMORY CARD BLAZE
- 2.100 — MEMORY CARD SONY






- CARMAGEDON — 7.490
- CHESSMASTER II — 8.490
- DINO CRISIS — 7.490
- ESTO ES FUTBOL — 7.990
- EXPEDIENTE X — 7.990





- EXPENDABLE — 7.990
- FIFA2000 +1 camiseta — 7.490
- FINAL FANTASY VIII — 8.490
- FORMULA ONE 99 — 7.990
- KNOKOUT 2000 — 7.490








- MISSION:IMPOSSIBLE — 7.490
- NBA LIVE 2000 — 7.490
- QUAKE II — 8.490
- SILENT HILL — 8.490
- SOUL REAVER — 8.490








- STAR WARS:EPISODE I — 7.490
- SUPERCROSS 2000 — 7.490
- TOMB RAIDER IV — 8.490
- UEFA STRIKER — 7.490
- WWW MAYHEM — 7.490

SERVICIO A DOMICILIO (normal 400 pts. urgente 850 pts.) 24H

ALBACETE
Pérez Galdós, 32- Bajo
02003- ALBACETE
Tlf: 967 50 52 26

ALBACETE
PRÓXIMA APERTURA

ALBACETE
HELLÍN
PRÓXIMA APERTURA

ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007- ALICANTE
Tlf: 96 522 70 50

ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE 03206- Alicante
Tlf: 96 666 05 53

ALICANTE
NUEVA APERTURA
Virgen de los Desamparados,76
NOVELDA
03660 - Alicante
Tlf: 96 560 78 38

BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón , 4
ZAFRA 06300- Badajoz
Tlf: 924 55 52 22

BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31- Bajos
SITGES 08870- Barcelona
Tlf: 93 894 20 01

BARCELONA
Boulevard
Diana Escolapis, 12-Loc. 1B
BILANOVA I LA GELTRU
08800- Barcelona
Tlf: 93 841 38 99

CADIZ
Benjumeda, 18
11003- CÁDIZ
Tlf: 956 22 04 00

GIRONA
Rutlla, 43
17007- GIRONA
Tlf: 972 41 09 34

LLEIDA
Unio, 16
25002- LLEIDA
Tlf: 973 26 40 77

MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
CIUDAD DE LOS ÁNGELES
28021- Madrid
Tlf: 91 723 74 28

MÁLAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA 29600- Málaga
Tlf: 95 282 25 01

MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA 30600-Murcia
Tlf: 968 40 71 46

SAN SEBASTIÁN
Trueba, 13
SAN SEBASTIAN 02001- Guipúzcoa
Tlf: 943 32 79 49

TARRRAGONA (Reus)
Mare Molas, 25 Bajo
REUS 43202- Tarragona
Tlf: 977 33 83 42

VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia,64
46005- VALENCIA
Tlf: 96 333 43 90

VIZCAYA
General Eraso, 8
48014- Deusto- BILBAO
Tlf: 94 447 87 75



si tienes una tienda, o piensas abrirla, infórmate sobre nuestra red de franquicias llamando al teléfono:

967 505 226

¡A LA VENTA EL 15 DE DIEMBRE!

EN EL PRÓXIMO NÚMERO:

>¡En el Jurásico nadie podrá oír tus gritos! ***Dino Crisis*** llega por fin a España y *PlanetStation* lo celebrará por todo lo alto. ¿Ha logrado Capcom superar el nivel de canguelo de ***Resident Evil***?

>Si con ***Tony Hawk's Skateboarding*** no rascas pie con tabla, no te pierdas nuestro fabuloso *Libro de Ruta*.

>Después de un mes de tensa espera por fin te damos el capítulo final del juego con el protagonista dotado de más mala sombra: ***Shadowman***.

>Mantén vivo a tu equipo con la primera parte de nuestra guía de ***Rainbow Six***...

>... Y por supuesto no dejes de leer las críticas más analíticas, los avances de juegos más interesantes y los pies de foto más... peculiares de la prensa del mundo mundial.

¡RESERVA YA TU *PLANETSTATION*!

NOTA: Estos son algunos de los contenidos previstos para el siguiente número, pero la Redacción se reserva el derecho a introducir variaciones de última hora.